

DAS TEST-MAGAZIN: KLAR • KRITISCH • KOMPETENT

PC PLAYER

ALLE NEUEN SPIELE

STAR TREK

Away Team: Knallharte Action-Strategie
 Bridge Commander: Toller Raumschiff-Simulator
 Dominion Wars: Taktische Flottenmanöver

THEME PARK MANAGER

DER EIGENE RUMMELPLATZ

Welche Fehler Bullfrog macht

BLACK & WHITE

INTENSIV ANGESPIELT

Kurz vor der Vollendung: Der neueste
 Geniestreich von Peter Molyneux

TOP-DEMO

MECH WARRIOR 4



2 CDS

DEMOS: GUNMAN CHRONICLES • DER PATRIZIER 2 • ONI
 ADLERTAG • MOHO • AMERICA • THREE KINGDOMS
 VIDEOS: F1 RACING CHAMPIONSHIP • GOTHIC • WIGGLES
 TOMB RAIDER FILM-TRAILER • CONFLICT DESERT STORM

ÜBER 1GByte Daten: 12 DEMOS • 8 VIDEOS • 33 PATCHES

www.pcplayer.de

März 2001

DM 9,90

OS 80,- SFR 9,90

LFR 240,- HFL 12,60

LIT 14.000,- hfr 240,-

LR 2.400,- pta 1.100,-

60.000 DM
 JUBILÄUMS-GEWINNSPIEL

100
 AUSGABEN
 PC PLAYER!
 ÜBER 700 PREISE

GETESTET
 HOSTILE WATERS
 STUPID INVADERS
 THEME PARK MANAGER
 WORMS WORLD PARTY
 BLAIR WITCH 3
 STARPEACE
 MOHO
 ONI



future
 B 90862 E

B 90862 E

HEROESTM CHRONICLES

FANTASY-STRATEGIE VOM FEINSTEN



EINE REIHE AUS DER WELT VON HEROES OF MIGHT AND MAGICTM

3DO

NEW WORLD COMPUTING

©2000 The 3DO Company. All Rights Reserved. 3DO, Heroes of Might and Magic, Heroes, New World Computing and their respective logos, are trademarks of The 3DO Company in the U.S. and other countries. All trademarks belong to their respective owners. New World Computing is a division of The 3DO Company.

Might and Magic
Qualitätsprodukt

www.mmm-universe.de



www.de.infogrames.com

Ab Ende Januar
im Handel.

VORFREUDEN

Nun hat es uns also doch noch erwischt, das allseits gefürchtete, nachweihnachtliche Spieleloch. Wie unsere Testabteilung meldet, werden wir auch in den folgenden Wochen nicht gerade in spielerischen Highlights ertrinken. Stattdessen bietet dieser Monat aus spielerischer Sicht gerade mal gediegenes Mittelmaß. Dafür bleibt etwas mehr Muße, sich näher mit den kürzlich erworbenen Kleinoden zu beschäftigen. Um Ihnen dabei etwas zur Hand zu gehen – und bei der Gelegenheit vielleicht auch mal den Goldbeutel zu schonen – haben wir unseren Player's Guide auf satte 48 Seiten aufgestockt.

Und dass Vorfreuden diesmal die größten Freuden sind, belegen eindrucksvoll unsere Vorberichte. Denn dort lesen Sie Ausführliches über viel versprechende Newcomer, die teils schon in einer der nächsten Ausgabe Testreife erlangen werden: **Black & White**, **Gothic**, **Völker 2**, **Tropico**, **F1 Championship Racing**, **Dialo 2 Expansion** sowie drei brandneue **Star-Trek**-Titel. Kleiner Tipp: Überlegen Sie jetzt schon mal, wie Sie genügend Platz auf Ihrer Festplatte freibekommen. Und wenn wir schon von künftigen Leckereien schwelgen, verraten wir Ihnen auch gleich noch, welche technischen Wunderdinge Sie in den nächsten Monaten von den Hardware-Löttern erwarten dürfen.

»Schonen Sie Ihren Geldbeutel!«

Ihrer Blick schweift aber nicht nur in die Zukunft, aus gegebenem Anlass schwelgen wir auch ein bisschen in Nostalgie: Sie halten nämlich soben die **100. Ausgabe der PC Player** in den Händen – eine kleine Ewigkeit in dieser schnellleibigen Branche. Daher haben wir eine große Rückschau der wechselreichen PC-Player-Geschichte samt angeschlossenem Gewinnspiel auf die Beine gestellt. Viele Spiele- wie Hardware-Hersteller sind dabei freundlicherweise in die Spenderhosen geschlüpft und haben weit über 700 Preise im Gesamtwert von rund 60 000 Mark springen lassen. Unser Dank ist umso größer, als wir ehrlich gesagt mit so viel Unterstützung gar nicht gerechnet hätten. Schließlich sträuben wir uns seit 1993 hartnäckig, unsere Artikel und Wertungen an die Werbetafeln hochgehypter Titel anzuschmiegen. Dies erregt natürlich öfter mal den Unmut so manch verkannter Spielmacher – aber den werden wir auch weiterhin ertragen. Uferlose Berichterstattungen über potenzielle Megaseller, »Vorabtests« ohne Wertungen, hymnisch verkündende Previews und rhetorische Eiertänze um scheinbar unmögliche Spiele werden Sie jedenfalls auch in den nächsten 100 Ausgaben hier vergeblich suchen.

Versprochen
Ihr PC-Player-Team



Hinton (v.l.n.r.): Jochen Rist, Thomas Werner, Luc Martin, Manfred Duv, Stefan Seidel, Angela Fischer, Udo Hoffmann.
Vorn sitzend (v.l.n.r.): Martin Schindler, Joe Nettelbeck, Steffi Küßelberg, Damian Kraus.

STUPID INVADERS



Intelligentes Leben im All? Nicht doch! Lernen Sie die **Stupid Invaders** kennen und lassen sich dieser Illusion berauben!

ab Seite 106

BLACK & WHITE



Black & White scheint tatsächlich fast fertig zu sein. Unseren Erlebnisbericht finden Sie

ab Seite 44

STAR TREK SPECIAL



Gleich drei neue **Star-Trek-Spiele** erwarten uns in diesem Sommer. Alles Wissenswerte über diese Titel lesen Sie

ab Seite 50

100. AUSGABE!

Unsere **100. PC Player** feiern wir mit 18-seitigem Special und Riesengewinnspiel! Weit über 700 Preise im Wert von 60 000 Mark warten auf Sie!



PCPLAYER

PC Player gehört zur internationalen **PC-Gamer**-Familie
des Future Networks – einem der
weltweit führenden PC-Spielezeitschriften-Konzerne.

PC GAMER

DEUTSCHLAND USA ENGLAND FRANKREICH ITALIEN HOLLAND POLEN

PCPLAYER

INHALT

44

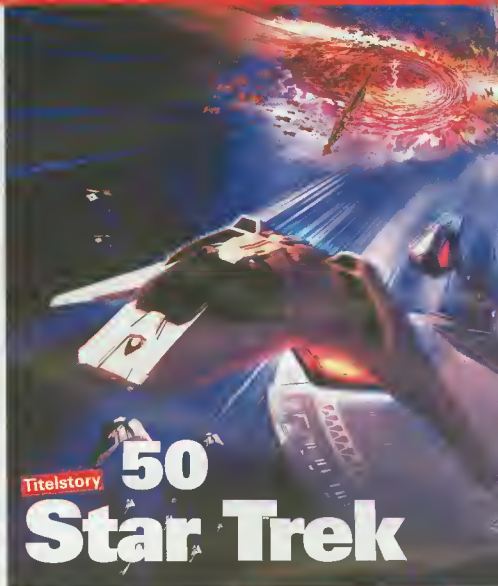
Black&White

38

Tropico



72

Special
100 Ausgaben
PC Player

NEWS

- 18 LETZTE MELUNGEN
- 12 CLOU 2. OER
- 14 CONFLICT ZONE
- 15 EVIL TWIN
- 15 GRANO THEFT AUTO 3
- 15 II-2 STURMOVIK
- 12 MYTH 3
- 14 OPERATION FLASHPOINT - COLD WAR CRISIS
- 14 SOFTWARE TYCOON
- 12 STAR WARS EPISSOE 1
- 12 BATTLE FOR NABOO

HARDWARE

- 181 ANLAUF
- 182 HARDWARE-NEWS
- 183 KAUFEMPFEHLUNGEN
- 188 XBOX - MICROSOFTS SPIELE-KONSOLE ENTHÜLLT
- 197 KURZTESTS
- 184 PC-ZUKUNFTSVISIONEN
- 190 KEINE PANIK: WINDOWS-TIPPS
- 192 TECHNIK TREF
- 194 LAN-PLAYER

Endlich enthüllt:
Das Design von
Microsofts Spieleconsole



PREVIEWS

- 32 AGE OF WONDERS 2
- 44 BLACK & WHITE Titelstory
- 34 CIVILIZATION 3
- 62 CONFLICT: DESERT STORM
- 48 DIABLO 2 EXPANSION: ENTWICKLER INTERVIEW
- 64 F1 RACING CHAMPIONSHIP
- 37 GEHEIMNIS OER ORUIEN
- 60 GOTHIC
- 54 LARRY HOLLANO IM INTERVIEW
- 36 SEVERANCE
- 58 STAR TREK - HISTORIE
- 56 STAR TREK: AWAY TEAM
- 50 STAR TREK: BRIGOE COMMANDER
- 55 STAR TREK: OMINIAN WARS
- 38 TROPICO
- 42 VÖLKER 2
- 41 WIGGLES

SPECIALS

- 72 100 AUSGABEN PC PLAYER Titelstory
- 80 BLICK IN DIE ZUKUNFT
- 82 GEWINNSPIEL
- 100 AUSGABEN PC PLAYER
- 78 KURIOSITÄTEN
- 73 RÜCKBLICK
- 76 STAMMBAUM
- 66 KLASSIKER-REMAKES



RUBRIKEN

- 205 BIZARRE ANWENDUNG
- 27 BUG REPORT
- 8 CD-ROM-INHALT
- 3 EDITORIAL
- 180 FAX-TIPPSABRUF
- 200 FETISCH.COM
- D & D ÜBERSICHT
- POWERPLAY.DE
- 212 FINALE
- 127 HALL OF FAME
- 20 HITPARADEN
- 26 IMPRESSUM
- 121 INSERENTENVERZEICHNIS
- 24 KREUZWORTRÄTSEL: AIR-BRUSH-PC ZU GEWINNEN
- 26 LENHARDT LÄSTERT
- 208 LESERBRIEFE
- 30 NACHSPIEL
- 21 PC PLAYER ZEITSCHLEIFE
- 126 TOP ODER FLOP
- 29 RELEASE-LISTE
- 90 PC PLAYER PERSÖNLICH
- 91 SO WERTEN WIR
- 128 SPARSCHWEIN
- 204 SURFBRETT
- 132 SPIELE-KAUFEMPFEHLUNGEN
- 28 UNTER UNIS:
- WARREN SPECTOR
- 211 VORSCHAU

SPIELETESTS

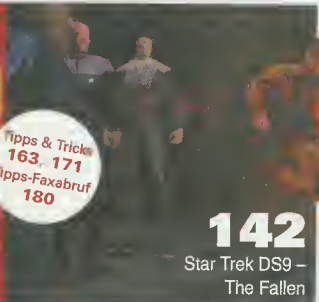
- 94 102 DALMATINER
- 95 BLAIR WITCH VOLUME 3: THE ELLY KEDWARD TALE, DT. VERS.
- 125 CHESSMASTER B000
- 113 COMBAT COMMAND 2: DANGER FORWARD
- 102 DUCATI WORLD
- 110 HOSTILE WATERS
- 114 HUGO B: DSCHUNGELINSEL 2
- 114 HUGO: DAS GEHEIMNIS DES KIKURIANISCHEN SONNENSTEINS
- 121 KISS PINBALL
- 96 MECH WARRIOR 4: VENGEANCE, DT. VERS.
- 112 MOHO
- 122 ONI
- 103 RACHE DER SUMPHÜHNER 3, DIE
- 105 SIEGE OF AVALON
- 114 SNOOKER
- 98 STARPEACE
- 106 STUPID INVADERS
- 116 THEME PARK MANAGER **Titelstory**
- 104 WARM UP! GP 2001
- 114 WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER
- 92 WORMS WORLD PARTY

Stupid
Invaders

106



PLAYER'S GUIDE



Tips & Tricks
163, 171
Tipp-Faxabruf
180

142

Star Trek DS9 -
The Fallen



MIGHTY GAMES





BIST DU EINER VON UNS?

**Lass' deine Verbindungen spielen:
155 MBit/sec entscheiden über Leben und Tod.**

MIGHTYGAMES.COM

DINHALT

Angesichts sage und schreibe 34 Patches und 11 Demos dürfte auch Ihr PC diesen Monat mal satt werden.

JEWELCASE-
INLAY

Oops! Aufgrund eines Engpasses bei der CD-Produktion entfällt das CD-Inlay im .pdf-Format in dieser Ausgabe. Doch keine Panik: das wird selbstverständlich in der nächsten Ausgabe doppelt nachgeholt.

CD A

Demos
(befinden sich im Verzeichnis \DEMOS)

Top-Demo: Gunman Chronicles

Demos:

America – no peace beyond the line

Der Patrioter 2

Three Kingdoms: Fate of the Dragon

Stunt GP

Videos

(befinden sich im Verzeichnis \VIDEOS)

Multimedia Leserbriefe

Outtakes der Leserbriefe

Preview-Player:

F1 Racing Championship

Gothic

Trailer:

Conflict: Desert Storm

Runaway

Tomb Raider: The Movie

Wiggles

Special

(befinden sich im Verzeichnis \SPECIAL)

Editor zu Deed Ex

Editor zu No One Lives Forever

PC Player Datenbank

(befindet sich im Verzeichnis \DATABASE)

Alle Wertungen seit der Erstausgabe



Service-dateien

(befinden sich im Verzeichnis \SERVICE)

Adobe Acrobat Reader

DirectX 7.0a

EISA Internetzugangssoftware

Gamespy Arcade 1.0

Ducktime 4.1.2

Winzip 8.0

Windows Media Player 7

CD B

Demo des Monats:
Mech Warrior 4

Demos
(befinden sich im Verzeichnis \DEMOS)

Adlerjagd

Furthighers

Gebirniss der

Druiden

Mofio # Dem # Raub

Patches

(befinden sich im Verzeichnis \PATCHES)

A4 Evolution v1.2

Arks Doglighter v1.19

Battle Isle: Der Andalus Konflikt v1.55

Carnageaddon TOR 2000

Novelty Pack Int.

Colin McRae Rally 2 v1.06

Combat Maxion v1.1

C&C Alarmstufe Rot 2 v1.003

Elektronen v1.2

Duabio 2 v1.04

Drift Track Racing SC v1.01

Quests 1.7

Half-Life v1.0.0.4c

Herman: Codename 47 Service Pack 1a

Homeworld: Cataclysm v1.0.0.1

Insane Patch

No Escape Patch 2



Quake 3 Arena v1.27g

Power Star v1.05

Rescue for the Stars v1.2

Sacrifice Patch 2

Sea Dogs v1.04

Serious Sam Demo Patch

Sünden Strake v1.0

Ultimat Tournament v4.05

Warrior Up! v1.0

X-Tension v2.0

CD-ROM
SCHNELLSTART

Alle Demos starten Sie am einfachsten über unser Minisystem. Wenn Sie die CD unter Windows 95/98 in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen, startet das Menü selbst von selbst. Ansonsten führen Sie einfach das Programm CD.EXE im obersten Verzeichnis der CD aus. Im Minisystem können Sie die Buttons auf der linken Seite anklicken, um in den jeweiligen Bereich zu springen. Möchten Sie die Demos oder Patches nicht über das Menü installieren, so können Sie selbst auch einfach über den Windows-Explorer eintreten. Im jeweiligen Verzeichnis sehen Sie anschließend eine Auflistung der Programmordner. Darin finden Sie die Installationsdateien. Ihre Fragen zum Inhalt oder bei eventuellen auftretenden Problemen richten Sie bitte an folgende E-Mail-Adresse:

cdrom@pcplayer.de.

Zu erreichen sind wir natürlich auch per Post unter folgender Adresse:

Future Verlag GmbH
Redaktion: PC Player
Stichwort:
CD-ROM 3/2001,
Postfach Nr. 1458
81671 München

DEMO DES MONATS

CD B

MECH WARRIOR 4



Mal ehrlich: Was können Sie sich schöneres vorstellen, als in ferner Zukunft mit einem gigantischen Kampffahrer über Felder und Auen zu stapfen und dabei Gegner wie Szenariogleichmassen in die Steinzeit zurückzuballern? Na ja, einige wenige Dinge mögen unter gewissen Umständen schöner sein. Tatsache ist jedoch, dass Microsoft diese paradiesischen Zustände in Mech Warrior 4 überzeu-

gender simuliert, als dies jemals zuvor gelungen ist. Tun Sie sich also als was Gutes und versuchen Sie sich schon mal an der Demo, die einen dringend notwendigen Übungsmodus und ein frei konfigurierbares Einzelgefecht beinhaltet.

GENRE: Simulation **HERSTELLER:** Microsoft **ERFORDERLICH:** Pentium II/300, 64 MByte RAM, Windows 9x
BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ: 80 MByte; auf CD B



CD A

STUNT GP

»Stunt GP« ist eins von den Rennspielen, die auf Anhieb gefallen, weil sie so schnuckelig sind. Diesmal sind es ferngesteuerte Wagen, die Sie über zwei Rundkurse und einen Stuntkurs bewegen können, ähnlich wie bei »Revolt«. Sie steuern Ihr Autochen mit den Cursorarten, per Strg-Taste betätigen Sie einen Booster, der Batterielenergie verbraucht, dafür aber alles aus dem Motor herausholt. Setzen Sie diese Energie sparsam ein, sonst müssen Sie Ihre Kiste in einer Energielezone (ähnlich wie eine Boxengasse) wieder aufladen.

GENRE: Rennspiel

HERSTELLER: Team 17/Interplay

ERFORDERT: Pentium/233, 64

MByte RAM, Windows 9x, 3D-Karte

BENÖTIGTER FESTPLATTEN-

PLATZ: 22 MByte; auf CD A



CD A

GUNMAN CHRONICLES

Wenn Sie »No One Lives Forever« schon durchgespielt haben und sich nach einem anderen Einzelspieler-3D-Shooter sehnen, dann können wir Ihnen die »Gunman Chronicles« ans Herz legen, die in der Spieleflut des vergangenen Herbstes etwas untergegangen sind. Gunman überzeugte nicht nur mit reichlich effektgeladener Action, abwechslungsreichen Levels und einer spannenden Story, sondern beeindruckte vor allem mit gigantischen Zwischen- und Endgegnern. Doch genug des Lobes, überzeugen Sie sich anhand unserer Demo selbst.

GENRE: Action **HERSTELLER:** Rewolf/Havas **ERFORDERT:** Pentium

133, 24 MByte RAM, Windows 9x **BENÖTIGTER FESTPLATTEN-**

PLATZ: 115 MByte; auf CD A



CD B

ADLERTAG

Angetreten zu dieser als Spieledemo getarnten, gemeinsamen Tauglichkeitsprüfung der deutschen Luftwaffe und der Royal Air Force! Hoch über den permanenten Schlechtwetterwolken Englands müssen Sie die präzise Beherrschung Ihres Jägers beim Schutz oder Abschuss äußerst detaillierter deutscher Bomberstaffeln beweisen. Erfolgreiche Kandidaten, welche sich nicht der Dienstverweigerung schuldig machen wollen, müssen sich natürlich anschließend die Vollversion kaufen.

GENRE: Simulation

HERSTELLER: Rowan/Emple

ERFORDERT: Pentium II/266, 32

MByte RAM, Windows 9x

BENÖTIGTER FESTPLATTEN-

PLATZ: 100 MByte; auf CD B



CD A

DER PATRIZIER 2

Mit dem zweiten »Patrizier« hat Ascaron kurz vor Weihnachten bewiesen, dass der technische Fortschritt auch an Wirtschaftssimulationen nicht spurlos vorbeigehen muss. Mit hübschen Grafiken, einem Städtebau-Element und sogar Seeschlachten wird von der trockenen Zahlenjongliererei angenehm abgelenkt. Schnuppern Sie mit der Demo doch mal etwas Nordsee-Luft und lernen Sie die alten Hansestädte von schräg oben kennen.

GENRE: Wirtschaftssimulation **HERSTELLER:** Ascaron/Infogrames **ERFORDERT:** Pentium II/233, 32 MByte RAM, Windows 9x **BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 90 MByte; auf CD A



CD A

THREE KINGDOMS: FATE OF THE DRAGON

Prachtvoll-detaillierte Grafik, gelungene Animationen, nette Einfälle und historisches Ambiente: Erleben Sie aufregende Schlachten in einem längst vergangenen chinesischen Zeitalter! »Age of Empires«-Kenner werden sich sehr schnell eingewöhnt haben, anderen sei das Training ans Kampferherz geteilt. Beweisen Sie in dieser frühen Beta-Demo Ihr strategisches Geschick auf einer Zufallskarte oder bestreiten Sie zwei Missionen einer Kampagne.

GENRE: Echtzeitstrategie **HERSTELLER:** Overmax/Eidos **ERFORDERT:** Pentium/166, 32 MByte RAM, Windows 9x **BENÖTIGTER FESTPLATTENPLATZ:** 110 MByte; auf CD A



CD B

RAUB

Kein Wunder, dass die Verbrechensstatistik in der westlichen Welt langsam zurückgeht. Immer mehr Menschen mit Hang zu illegalen Aktivitäten verschaffen sich Ersatzbefriedigung mit einschlägigen Computerspielen. Um Nachschub für alle virtuellen Kriminellen sorgt jetzt Virgin mit »Raub«. Darin müssen Sie in einer simulierten Stadt geschickte Einbrüche planen und ausführen, komplett mit Werkzeugbeschaffung, Fluchtwegen und Ablenkungsaktionen. Bisher unbescholtene Bürger dürfen den vorliegenden Demo-Version schon mal probeklauten.

GENRE: Strategie
HERSTELLER: Virgin/Interplay
ERFORDERTE: Pentium II/233, 32 MByte RAM, Windows 9x
BENÖTIGTER FESTPLATTEN-PLATZ: 100 MByte; auf CD B



CD B

MOHO

Auf dem Planeten Alpha 9 hat der Strefvollzug die Nase voll von ständig ausbrechenden und dazu noch teuren Häftlingen. Kurzerhand entfernt man deshalb deren Beine, ersetzt diese durch eine Energiekugel und lässt die Schurken zwecks Budgetausgleich vor laufenden Kameras gegeneinander antreten. Je nach Arena müssen sich die Gladiatoren in einem Wettrennen, einem Deathmatch oder in einer Geschicklichkeitssprüfung durchsetzen. Ob dieses Modell auch im nächsten Schwarzenegger-Streifen einsetzbar wäre, können Sie sich anhand unserer Demo überlegen.

GENRE: Action
HERSTELLER: Lost Toys/Take 2
ERFORDERTE: Pentium II/266, 32 MByte RAM, Windows 9x
BENÖTIGTER FESTPLATTEN-PLATZ: 75 MByte; auf CD B



CD B

DAS GEHEIMNIS DER DRUIDEN

Wenn eine Serie von mysteriösen Ritualmorden die Umgebung von London unsicher macht, dann ist das natürlich ein Fall für den Scotland Yard. Als Detective Brent Halligan seine Ermittlungen aufnimmt, kommt er einem geheimen Druidenorden auf die Schliche, der nur zu gerne die Weltherrschaft an sich reißen würde. Um dies zu verhindern, muss der Detective eine Reise in die Vergangenheit unternehmen. In der Demo zu diesem ambitionierten Adventure aus deutschen Landen dürfen Sie den armen Halligan bei seinen ersten Ermittlungen unterstützen.

GENRE: Adventure
HERSTELLER: CDV
ERFORDERTE: Pentium II/233, 32 MByte RAM, Windows 9x
BENÖTIGTER FESTPLATTEN-PLATZ: 80 MByte; auf CD B



CD B

FUR FIGHTERS

Die »Fur Fighters«, das sind sechs stofftierähnliche Wesen. Juliette, die Katze, Rico, der Pinguin, Roofus, der Hund und so weiter. Sie haben in dieser witzigen Demo die Möglichkeit, jeden dieser schiefwütigen Gesellen kurz zu steuern und dabei herauszufinden, warum wir dieses Programm so witzig fanden, obwohl es auf den ersten Blick wie ein Kinderspiel wirkt. Laufen Sie durch eine Wohnung (aber Achtung, Sie sind winzig klein und sehen vom Küchentisch nur die Unterseite der Platte), erwehren Sie sich zahlreicher Wölfe und wundern Sie sich nicht, wenn demnächst der Tierschutzverein bei ihnen klingelt.

GENRE: Action
HERSTELLER: Bizarre Creations/Acclaim
ERFORDERTE: Pentium II/300, 32 MByte RAM, Windows 9x, 3D-Karte
BENÖTIGTER FESTPLATTEN-PLATZ: 85 MByte RAM; auf CD B

ONI

Mit Konoko, der Frau für alle Fälle, der Spezialistin mit dem glatten Haar und der geschmeidigen Figur, erhalten wir in dieser Demo Einblick in den Agentenalltag. Durchlaufen Sie aber vorher unbedingt das Tutorial, denn der Kommandos sind viele, etwas Übung äußerst wichtig. Danach wird ein Lagerhaus des Syndikats untersucht. Das Syndikat ist eine Nachfolgeorganisation der Mafia und plant Übles. Wie es sich gehört, werden im Lagerhaus alle möglichen Arbeiter beschäftigt, die mit Freuden kleine, schwache Frauen verprügeln, gegen durchtrainierte, übermenschlich starke Agenten aber ziemlich schlecht aussehen. Die Verbindung von Shooter und Prügelspiel ist allerdings sehr ungewöhnlich. Wundern Sie sich nicht über die Installation: Das Programm wird direkt von der CD aus in ein temporäres Verzeichnis entpackt, startet automatisch und löscht sich nach Beendigung von alleine wieder. Als Alternative können Sie die Datei ONI_DEMO.EXE im Demo-Verzeichnis der CD auch manuell in ein Verzeichnis Ihrer Wahl entpacken und von dort aus starten. (uh/st/luc)



CD B

GENRE: Action
HERSTELLER: Bungie/Take 2
ERFORDERTE: Pentium II/266, 64 MByte RAM, 3D-Karte
BENÖTIGTER FESTPLATTEN-PLATZ: 120 MByte; auf CD B

Video-Clips

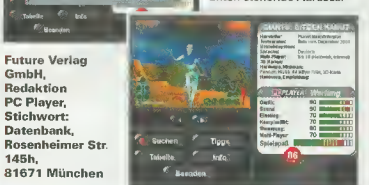
Sämtliche Videos liegen im MPEG-Format vor. Dies hat den Vorteil, dass die Clips auch noch im Vollbild-Modus gut aussehen. Die Filmen starten Sie am komfortabelsten von unserer CD-Oberfläche aus. Klicken Sie dazu auf den Menüpunkt »Videos« und wählen Sie auf der erscheinenden Liste das Gewünschte aus. Sie finden die Videodateien im Verzeichnis (VIDEOS) auf der CD-A. MPEG-Clips laufen am besten mit dem Windows Media Player, dessen aktuelle Version sich im Verzeichnis (SERVICE) auf derselben CD befindet.



PCPLAYER DATENBANK CD A

Alle Spieltests seit der Erstausgabe 1/93 finden Sie in der von unserem Programmier- und Videokünstler Henrik Fisch überarbeiteten Datenbank auf der A-CD. Mit Hilfe der praktischen Suchfunktion können Sie sich einen oder mehrere Spielletitel anzeigen lassen und den Text in einer Tabelle ansehen. In der Hauptansicht erfahren Sie nicht nur die damalige PC Player-Wertung, sondern auch jede Menge nützlicher Details zum Spiel. Zudem wird jeder neuere Titel mit einem hübschen Screenshot illustriert. Ein Mauslick auf »Tipps« schließlich zeigt Ihnen, in welcher Ausgabe Sie nützliche Ratschläge zum angewählten Spiel finden.

Sollten Sie den Textinhalt für den Eigenbedarf benötigen, kopieren Sie ihn einfach heraus. Bei Schwierigkeiten mit der Datenbank wenden Sie sich bitte an die links unten stehende Adresse.



**Future Verlag GmbH,
Redaktion
PC Player,
Stichwort:
Datenbank,
Rosenheimer Str.
145h,
81671 München**

VIDEO DES MONATS

F1 RACING CHAMPIONSHIP

Schon wieder begab sich unser Redaktionsraser Udo für unsere Leser in Gefahr. In Monaco, Spa und anderen Stationen des Formel-1-Zirkus setzte er sich trotz seiner Erklärung in einen Rennbolzen. Dies alles, damit es so aussieht, als hätten wir tatsächlich schon eine lauffähige Version von Ubi Softs heisse erwartete Simulation angetestet. Hätten Sie den Schwindel von alleine bemerkt?



GENRE: Action-Strategie **HERSTELLER:** Planet Moon/Interplay **INTERNET:** www.interplay.com/giants

MULTIMEDIA LESERBRIEFE

Auch diesen Monat erfahren Sie in den Multimedia-Leserbriefen wieder die erschreckende Realität hinter den ewig lächelnden Redakteursportraits. Zudem enthält Skandal-Thomas die verurteilten Folgen des Computerspiels auf die Gesellschaft, interviewt Täter wie Opfer und nimmt zum Schluss auch noch Stellung gegen die alltägliche Gewalt in vielen PC-Spielen.



PCPLAYER

LESE-PERLEN

In Ihrer PC Player-Sammlung klappt eine Leiche? Das muss nicht sein. Hier sehen Sie auf einen Blick, was Sie verpasst haben...

PC PLAYER 2/2001

Highlights

Preview: Neverwinter Nights
Preview: F1 Racing Simulation
Special: Spiel-Ausblick: Die Knaller 2001
Nachspiel: Deus Ex
Im Test: Adrenalin
Im Test: America: No peace beyond the line
Im Test: Giants
Im Test: Quake 3 Team Arena
Hardware: Pentium 4 vs. Athlon Thunderbird
Hardware: Creative DAP Lukebox
Players Guide: Tomb Raider: Die Chronik
CD-Highlights
Vollversion: Myth
Exklusiv-Demo: Serious Sam
Test-Player: Counter-Strike



PC PLAYER 1/2001

Highlights

Preview: Z1 Steel Soldiers
Preview: Throne of Darkness
Special: Online-Spieler
Special: Jahresrückblick 2000
Nachspiel: GP 3
Im Test: Alice vs. Lara
Im Test: Counter-Strike
Im Test: Colin McRae Rally 2
Im Test: Mech Warrior 4
Hardware: PC im Eigenbau
Hardware: CPU Kühler
Player's Guide: Escape from Monkey Island
CD-Highlights
Vollversion: Ultima Online - Renaissance
Special: Counter-Strike 1.0
Im Test: Colin McRae Rally 2
Test-Player: No One Lives Forever



PC PLAYER 13/2000

Highlights

Preview: Diablo 2 Expansion
Preview: Emperor: Battle for Dune
Special: Wünsche für den Gabentisch
Nachspiel: Diablo 2
Im Test: Call to Power 2
Im Test: Escape from Monkey Island
Im Test: FIFA 2001
Im Test: No One Lives Forever
Hardware: Grafikkarten
Hardware: Eingabegeräte
Players Guide: Rune
CD-Highlights
Vollversion: Deathtrap Dungeon
Top-Demo: Rune
Test-Player: Hitman: Codename 47
Test-Player: Insane



ADRESSE

Natürlich sind die Ausgaben nicht für immer vom Erdboden verschluckt. Zu bestellen gibt es die Legenden bei unserer CSJ Abo-Verwaltung:

Telefon: (089) 209 59 138
Fax: (089) 209 28 122
E-Mail: future@csj.de

SPIELENEWS

EINBRUCH-SIMULATION

DIEBE OHNE HIEBE



Als Erstes müssen Sie natürlich das Tor knacken. (Der Clou 2)

Lange in der Entwicklung, nähert sich nun **Der Clou 2** seiner Fertigstellung. Durch möglichst spektakuläre und gut ausgeführte »Brüche« machen Sie sich einen Namen in einer fiktiven Stadt, die ein wenig an den Film »Dark City« erinnert. Neben 20 verschiedenen Zielen, die fette Beute versprechen, können Sie auch viele andere der 70 Gebäudety-

pen berauben. Natürlich sollten Sie vorher ein paar schwere Jungs ausschicken, von denen mehr als 60 in der Stadt wohnen. Und ein Fluchtfahrzeug benötigen Sie ebenfalls, wobei Vehikel vom Lkw bis zum Sportwagen »besorgt« werden können.

Ob das alles etwas taugt – wir werden es spätestens Mitte März erfahren. Den Bericht erhalten Sie hoffentlich noch vor unserer Einbuchung. (mash)

Der Clou 2 – Fakten
 Hersteller: JoWood Productions
 Genre: Einbruch-Simulation
 Termin: März 2001
 Internet: www.jowood.com



In der Nacht der Dieb am meisten leuchtet! (Der Clou 2)

ECHTZEIT-STRATEGIE

Eine der neuen Einheiten – über die leider noch nichts bekannt ist. (Myth 3)



DER DRITTE MYTHOS

Nicht Bungie Software, sondern das bisher unbekannte Studio Mumbo Jumbo wird **Myth 3** entwickeln. Tausend Jahre vor den anderen beiden Teilen angesiedelt, soll sich an den Einheiten jedoch nicht allzu viel verändern.

Eine Rasse ist auch schon bekannt, nämlich der Trow, der mit schwerer Rüstung und Schwert bewaffnet das Schlachtfeld unsicher macht. Für Einzelspieler stehen 25 Missionen bereit, die man nur auf einer Seite spielt. Sie können also nicht in die Rolle der Bösewichter schlüpfen. Auch die Truppen werden jetzt dreidimensional dargestellt, was noch bessere Interaktion mit der Umgebung ermöglichen soll. (mash)

Myth 3 – Fakten
 Hersteller: Mumbo Jumbo/Teke 2 Interactive
 Genre: Echtzeitstrategie
 Termin: 2002
 Internet: www.godgames.com

KURZ NOTIERT

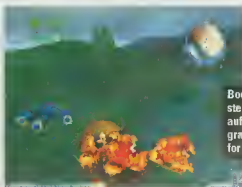
- Cryo Interactive bastelt am Nachfolger zu **Dino**. Das neue Spiel soll zu einem Drittel aus Adventure-Elementen und zu zwei Dritteln aus Action bestehen.
- Auf der Egosoft-Webseite finden Sie den Download & Version 2.0. Damit wird die Erweiterung noch mal erweitert.
- Topware's Compilation **Gold Strategy Games** kommt nun auch in der CD-Version.
- regloader.com bietet jetzt Creatures zum kostenlosen Download an.

ACTIONSPIEL

STAR-WARS-ACTION

Na bitte, es kommt doch noch was von LucasArts für den PC. Der Nintendo-64-Titel **Battle for Naboo** soll schon im März herauskommen. Dieser Quasi-Nachfolger zu »Star Wars: Rogue Squadron« lässt Sie mit einem Naboo-Fighter gegen die Handelsföderation kämpfen. In 15 Missionen fliegen Sie durch das All und über Naboo, dabei schlagen Sie sich mit anderen Schiffen und Bodentruppen herum. Entwickler Factor 5 soll auch an der PC-Umsetzung beteiligt sein. Das Bild stammt von der N64-Version. (mash)

Star Wars: Episode 1 - Battle for Naboo – Fakten
 Hersteller: LucasArts
 Genre: Actionspiel
 Termin: März 2001
 Internet: www.lucasarts.com



Bodenangriffe stehen ebenfalls auf dem Programm. (Battle for Naboo)

Cossacks

European Wars

Eine neue Ära beginnt...



- Bis zu 8.000 Einheiten
- 16 historische Nationen
- Über 300 Technologien
- Umfassende Enzyklopädie
- Mehr als 40 Missionen

Erlieben Sie grandiose, historische Schlachten mit bis zu 8.000 Einheiten auf einzelnen oder Netzwerk-Spiellkarten. Das Spiel enthält u.a. eine große Enzyklopädie über Kriege, Schlachten, Nationen, Technologien und Einheiten des Europas des XVII. und XVIII. Jahrhunderts.

- 3D-Landschaft mit echten taktischen Auswirkungen (Fog-of-war etc.)
- Landeinheiten sind in 16 Richtungen gerendert, Fahrzeuge (Schiffe) in 64 Richtungen; weiche Animation
- 16 Nationen: Algerien, Österreich, England, Frankreich, Preußen, Niederlande, Piemont, Venedig, Polen etc. mit jeweils eigenem Baustil
- Zwei technologische Epochen: 17. und 18. Jahrhundert
- Formationenbildung der Truppen
- 6 Ressourcen: Nahrung, Holz, Stein, Gold, Eisen, Kable
- Dynamischer Fog-of-war
- Gegnerische Zivilisten und Zivilgebäude können erobert werden
- 5 Kampagnen inkl. Tutorial (zus. 36 Missionen), 10 Einzelmissionen, 12 historische Schlachten, dazu Zufallskartengenerator
- bis zu 7 Spieler im LAN od. Internet



Jetzt
im
Handel!

Weitere Informationen erhalten Sie im Internet: www.cossacks.de

"Cossacks" ... besticht durch die Liebe fürs geschichtliche Detail!

Computer
Spiele
TESTSIEGER

"Großartig sind die Kampfformationen." Note: 1,68 **Spiele** (01/2001)

... technisch ausgereiftes Echtzeitstrategie-Spiel mit hohem Unterhaltungswert. **PC ACTION** (12/2000)

"Ich bin ein begeisterter Fan von AoE und AoK. Die sind bereits sehr komplex. Aber Cossacks schlägt das J..."

Gamblex (12/2000)

cdv
www.cdv.de

SPIELENEWS

KOMMENTAR



Thomas Werner

Wie Klageweiber jammern derzeit fast alle Hersteller über oh so schlechte Verkaufszahlen. Das Jahr 2000 sei ein echtes Desaster gewesen, der PC als Spielmaschine offenbar tot, so die verheerende Diagnose. Und: Für den PC lohne sich die Spiele-Entwicklung doch überhaupt nicht mehr, wenn erst die Xbox da ist, würde man nur noch für diese Wundermaschine programmieren. Tja, die Welt ist schon grau. Geben sich die Entwickler solche Mühe, immer neue Fortsetzungen und Plagiate erfolgreicher Titel auf den Markt zu werfen, und – wovon Wunder – keiner will sie haben. Auch an hochkomplex zu bedienenden

»Selber schuld.«

3D-Strategiespielen mit Verwirr-Garantie gingen die Kunden achtlos vorbei. Herr, lass Hirn vom Himmel regnen! Mit einer Flut von monatlich 40 bis 60 mittelpreichtigen Spielen verstopfen sich die Firmen selbst die Verkaufskanäle. Wirkliche Top-Produkte blieben während der vergangenen zwölf Monate eine rare Ausnahme. Bis auf einige Rollenspiele wird dieser Jahrgang zurecht rasch in Vergessenheit geraten. Es mangelt nicht an Spielern, sondern an interessanten Spielen. Auch bei den vermeintlich im Trend liegenden Konsolen wird dauerhaft nur deprimierender Umsatz gemacht, der die Spieler gut unterhält. Und sogar wenn irgendwann all die Xboxen und PlayStations dieser Welt auf den Sondermülldeponien vor sich her gemauert, wird noch immer auf dem PC gespielt werden garantiert.

STAR TREK



■ Gleich drei neue Star-Trek-Spiele kommen mit Warp 9. Strategie, Taktik und Simulation ab

Seite 50

BLACK & WHITE



■ Wird's was, wird's was? Wir besuchen Peter Molyneux und spielen Black & White an.

Seite 44

F1 RACING CHAMPIONSHIP



■ Und noch ein Vorort-Besuch: Ubi Soft hängt mit F1 Racing Championship GP 3 dicht am Spiller.

Seite 64

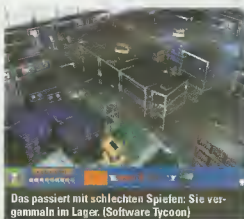
WIRTSCHAFTS-SIMULATION

DAS EIGENE SPIEL

■ Wer träumt nicht davon (zumindest hin und wieder), sein eigenes Spiel zu programmieren? In **Software Tycoon** können Sie dies zumindest virtuell tun. Damit Sie sich nicht mit den Hindernissen moderner Programmierung samt der mittlerweile notwendigen Riesen-Budgets herumärgern müssen, fangen Sie im Jahre 1980 an. Außer um die Entwicklung kümmern Sie sich um Produktion, Verkauf und Marketing. Zwei Computerspieler machen es Ihnen nicht unbe-

dingt leichter, aber wie üblich dürfen Sie Ihren Kontrahenten Knüppel zwischen die Beine werfen. Etwa in Form von Viren, die Sie in die gegnerische Software einschleusen. (**mask**)

Software Tycoon – Fakten
Hersteller: Blackstar Interactive
Genre: Wirtschafts-Simulation
Termin: 1. Quartal 2001
Internet: www.black-star.de,
www.software-tycoon.com



Das passiert mit schlechten Spielen: Sie ver-gammeln im Lager. (Software Tycoon)

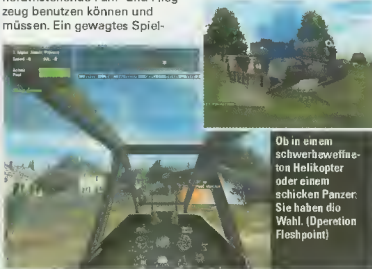
ACTION-STRATEGIE

KALTER KRIEG GANZ HEISS

■ Auch mit diesem Spiel werden Sie in die Vergangenheit versetzt, diesmal ins Jahr 1985, als der Kalte Krieg noch fröhlich vor sich hin tobte. An **Operation Flashpoint – Cold War Crisis** erinnert sich sicherlich der eine oder andere, sollte es doch schon vor Jahren bei Interactive Magic erschienen. Die Programmierer waren in der Zwischenzeit nicht untätig, sondern verfeinerten die Grafik sowie die Steuerung. In über 30 Missionen steuern Sie bis zu zwölf Soldaten durch die Gegend, wobei Sie jedes herumstehende Fahr- und Flugzeug benutzen können und müssen. Ein gewagtes Spiel-

prinzip, ist doch DID schon mit dem ähnlich gearteten »Wargasm« kräftig auf die Nase gefallen. Doch wir wollen nicht zu früh urteilen, denn die aktuelle Preview-Version sieht schon ganz gut aus. Noch vor Juni rechnen wir mit der Testversion. (**mask**)

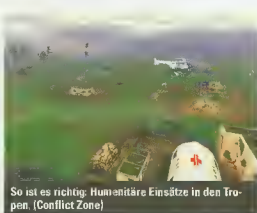
Operation Flashpoint – Cold War Crisis – Fakten
Hersteller: Bohemia Interactive/Codemasters
Genre: Action-Strategie
Termin: Mai 2001
Internet: www.codemasters.com



Ob in einem schwerbewaffneten Helikopter oder einem schicken Panzer: Sie haben die Wahl. (Operation Flashpoint)

ECHTZEIT-STRATEGIE

KFOR AM PC



So ist es richtig: Humanitäre Einsätze in den Tropen. (Conflict Zone)

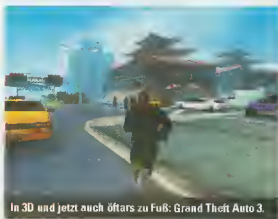
■ Nicht Geringeres als die Verteidigung der Schwachen und Unterdrückten steht in **Conflict Zone** (ehemals »Peacemakers«) auf dem Programm. Als Truppen der ICP (eine Art UNO) fliegen Sie in Krisengebiete und entschärfen dort die Situation – notfalls mit Waffengewalt. Schon nach nur wenigen der vier bis fünf Missionen umfassenden Szenarien bekommen Sie heraus, dass eine Terroristen-Organisation namens Ghost hinter dem ganzen Schlamassel steckt. Übrigens können Sie auch auf Seiten von Ghost spielen. Ein interessantes Element sind die Kommandanten, denen man Aufgaben delegieren kann, etwa die Verteidigung der Basis. Im Übrigen müssen Sie auch auf die Medien achten, denn Reporter sind immer dabei. Denen darf natürlich nichts passieren – und sie müssen auch positiv berichten. (**mask**)

Conflict Zone – Fakten
Hersteller: Ubi Soft
Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: April 2001
Internet: www.ubisoft.de

ACTIONSPIEL

AUTOKLAU IN 3D

Noch ein Spiel, das in die dritte Dimension wechselt: **Grand Theft Auto 3** wird komplett dreidimensional dargestellt, auf Wunsch dürfen Sie auch die klassische Top-Down-Perspektive einstellen. 40

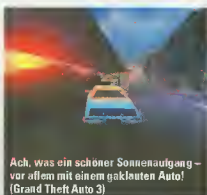


In 3D und jetzt auch oftars zu Fuß: Grand Theft Auto 3.

neue Fahrzeugtypen warten auf den gewieften Autoknacker, der in drei Stadtteilen agiert – die Stadt soll übrigens große Ähnlichkeit mit New York haben. Falls sich gerade kein Wagen findet, benutzen Sie auch

öffentliche Verkehrsmittel wie die U-Bahn oder den Bus; ob Sie das schwarzfahren können oder ein Ticket brauchen, wissen wir zum Redaktionsschluss noch nicht.

Dank des nicht-linearen Spielverlaufs sollen Sie Ihre Aufträge, die auch Ausflüge mit Scharfschützengewehr oder Verfolgungsjagen zu Fuß umfassen, in beliebiger Reihenfolge absolvieren können. Die

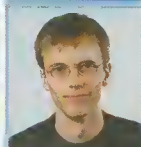


Ach, was ein schöner Sonnenanflug – vor allem mit einem geklauten Auto! (Grand Theft Auto 3)

hier abgebildeten Bilder stammen von der eher herauskommenden PlayStation-2-Version, die PC-Variante folgt ein Quartal später. (mash)

Grand Theft Auto 3 – Fakten
Hersteller: DMA Design/Teko 2 Interactive
Genre: Actionspiel
Termin: 1. Quartal 2002
Internet: www.teko2.de

KOMMENTAR



Udo Hoffmann

in Deutschland besitzen wir die bewunderungswürdige BPjs, die sich immer an die Zukunft der Jugend und eine blitzsaubere Spielkultur sorgt. Denn wir wissen ja alle, dass unser Nachwuchs vor der Einführung von TV und PC aus lauter kreativen Tugendbollen herad, die noch nicht mal wollten, wie man das Wort Straftatbestand überhaupt buchstabiert. Und doch klettert bei näherer Betrachtung eine große Lücke im Schutzwall, den die BPjs um die Republik gezogen hat. Sind Formel-1-Spiele mit Michael Schumacher wirklich ein Vorbild für die deutsche Jugend? Ein Mensch, der mit unumweltschädigendem

»Neid, Missgunst, Chaos.«

Bleibst stupide im Kreis fährt und über ein amorales hohes Einkommen verfügt? Und was ist mit »Need for Speed?« Dort fährt man teure Wagen, die für das Gros der Bevölkerung ein Leben lang unerschaffbar sind. Neid und Missgunst auf die Basisverdienenden sind die Folge. Es ist eindeutig: Die BPjs muss umdenken. Wenn unser Land nicht in Kürze im Chaos und Geschwindigkeitstasche versinken soll, muss eine Indizierung von Rennspielen her. Andernfalls ist der Anstieg der Verkehrstoten-Zahlen ebenso unvermeidbar wie der Niedergang der Sonntagsfahrer-Kultur. So, und in der nächsten Ausgabe erkläre ich Ihnen den, warum auch Golfsimulationen und Fußballmanager samt und sonders indiziert werden müssen.

SIMULATION

BETON FLIEGT DOCH!

Noch vor Sommeranfang tritt mit **Il-2 Sturmovik** eine der wenigen noch verbleibenden Flugsimulationen an den Start. Nicht weniger als 17 verschiedene Typen fliegen Sie hier, darunter die namensgebende Ilyushin Il-2 (bei den Russen damals als »Fliegender Panzer« bekannt) und die MiG-3, aber auch P-39 und Me-109. An der Ostfront des Zweiten Weltkriegs kämpfen Sie also sowohl für die Deutschen als auch die Sowjets.

Neben einer Menge an Bodenzielen – wie Panzern und Schiffen – dürfen Sie massenweise verschiedene Fluggerät vom Himmel put-

zen, darunter Prototypen wie die Me-189 oder den gigantischen Lastensegler Me-323.

Sogar die aus zwei Maschinen bestehende He-111Z befindet sich unter den 35 KI-Fliegern. So oder so erwarten wir eine mehr den Realismus als den Fun-Aspekt ansprechende Simulation – geeignete Hardcore-Flieger kramen schon mal wieder die Fliegerjacke und Lederhose aus der Militärs-Kiste! (mash)

Il-2 Sturmovik – Fakten
Hersteller: Maddox Games/Blue Byte
Genre: Simulation
Termin: 2. Quartal 2001
Internet: www.bluebyte.de



Im Kampf gegen das Schlappflieger He-111Z (Il-2 Sturmovik)

ACTION-ADVENTURE

EIN TRAUM IN EINEM TRAUM

Cyprien ist kein normaler Junge. An seinem Geburtstag starben die Eltern, was diesen Tag nicht wirklich zu einer Freude für ihn macht. Daher schmückt er seine Geburtstagsparty, schließt sich in seinem Raum ein und verdammt Freunde wie seine eigene Vorstellungskraft. Passenderweise erfüllt sich dieser Wunsch, und er kommt in eine zerstörte Umgebung, die wieder aufgebaut werden muss.

Über 100 Charaktere bevölkern diese Traumwelt, in der er nicht nur seinen eigenen Ängsten, sondern auch denen seiner Freunde widerstehen soll. Das Rätsel-Action-Verhältnis in diesem Action-Adventure wird 40 zu 60 betragen, es gibt also viel zu tun. **Evil Twin** wird von Ubi Soft als inoffizieller »Rayman 2«-Nachfolger angesehen, wir rechnen also mit phantasievollen Welten und niedlicher Grafik. (mash)

Evil Twin – Fakten
Hersteller: Ubi Soft
Genre: Action-Adventure
Termin: März 2001
Internet: www.ubisoft.de



Was kann uns diese nette Dame wohl sagen? (Evil Twin)

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

... ODER RUND UM DIE UHR IM INTERNET BESTELLEN

PC CD-ROM
Art. Nr. PCCD32/9
ERHÄLTUNG **DM 89.⁹⁵**

Neuhelten – ab sofort erhältlich

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

THE GATEWAY TO GAMES

Wirklich gute Spiele gibt's bei gameplay

BESTELL-HOTLINE: 0931 - 35 45 255

TELEFONISCH VON 8.30 - 20.00 UHR (SA. + SO. 9.30 - 18.00 UHR) BESTELLEN ...

DAS TOP SPIEL DES MONATS

Siedler IV



PC CD-RDM
Art. Nr.: PCCD3355
ERHÄUTLICH

No One Lives Forever	DM 79,95
Omi	DM 79,95
Pacific War: Air Combat	DM 69,95
Panzer General Barbarossa	DM 74,95
Pizza Connection 2	DM 89,95
Play the Games 3	DM 64,95
Pro Rallye 2001	DM 79,95
Planescape Tournament M. Box	DM 39,95
Projekt Rallye 2001	DM 84,95
Projekt L.G.I.	DM 79,95
Pulleralarm	DM 49,95
Rainbow Six: Urban Operation	DM 34,95
Raid	DM 74,95
Resident Evil 3: Nemesis ed.	DM 89,95
Road To Eldorado	DM 49,95
Rouge Spear Urban	DM 59,95
RTL Skispringen 2001	DM 54,95
Rune	DM 79,95
Sacrifice	DM 79,95
Sheep	DM 74,95

Simon the Sorcerer 3D	DM 79,95
Severance: Blade of Darkness	DM 19,95
Siedler Hiebe für Diebe	DM 79,95
St. Tr. Voyager Elite Force	DM 64,95
Star Trek New Worlds	DM 89,95
Stunt GP	DM 79,95
Sprint Car	DM 79,95
Squad Leader	DM 69,95
Starfleet Command 2	DM 69,95
Starship Troopers	DM 59,95
Star Trek: Creator Warp 2	DM 79,95
Stupid Invaders	DM 89,95
Sudden Strike/jenglisch	DM 59,95
Sword 3 Elite Edition	DM 89,95
Techno Mage	DM 79,95
The Final Curse	DM 69,95
The Grinch	DM 69,95
The Longest Journey	DM 69,95
The Mummy	DM 69,95
Theme Park World	DM 79,95

Lieferung innerhalb Deutschlands:
Versandkosten: Post: Nachnahme: 2,65 DM zzgl. N.N.
Gebühr, UPS: Nachnahme: 16,50 DM, Vorkasse: (nur
Euroscheck bis 2000) DM oder Kartenzahlung: 2,95
DM. Ab einem Auftragsvolumen von 3 Artikeln erfolgt die
Lieferung Portofrei. Preisänderungen, Irrtümer,
Satz- und Druckfehler vorbehalten. Lieferpreise können
variieren. Alle Angebotspreise sind Netto.

* Bei Lieferungen mit diesem Artikel berechnen wir
weniger Portokosten noch Nachnahmegebühren. Jedoch
nicht Nachnahme-Bestellen zahlen die Zustellgebühren der
Post. Lieferung portofrei/Nachnahme - Besteller zahlen
nur DM 3,- Zustellgebühr.



Jeder Besteller eines PC-Spieles erhält bei uns ein F1 Racing Simulation (Originalversion) als Dankeschön gratis. Für das komplette Spiele-Angebot fordern Sie bitte unseren Katalog an.

Theme Park Manager	DM 89,95
Theme Park & The Hospital Cl.	DM 29,95
Tiger Woods 2001	DM 79,95
Timeline	DM 79,95
Tomb Raider: Die Chronik	DM 84,95
Tony Hawk's 2	DM 64,95
Tribes 2	DM 74,95
Tribes 2 US	DM 129,95
Tombstone 1882	DM 39,95
Uefa Soccer 2001	DM 74,95
Ultima 9 World Edition	DM 69,95
Virtua Pool 3	DM 99,95
Vampire: Die Maskerade	DM 79,95
V-Rally 2 Expert Edition	DM 69,95
Warm Up GP2001	DM 49,95
Woody Woodpecker Racing	DM 69,95
Wer wird Millionär?	DM 64,95
Werner: Asphaltenreiter	DM 79,95
Wizard & Warriors Lim. Ed.	DM 99,95
Wizard & Warriors	DM 79,95

Giants



PC CD-RDM
Art. Nr.: PCCD2812
ERHÄUTLICH

DM 69,95

Severance



PC CD-RDM
Art. Nr.: PCCD3331
ERHÄUTLICH

DM 79,95

Sacrifice



PC CD-RDM
Art. Nr.: PCCD3994
ERHÄUTLICH

DM 79,95

Alice



PC CD-RDM
Art. Nr.: PCCD3430
ERHÄUTLICH

DM 89,95

Rune



PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD3788
ERHÄUTLICH

DM 69,95

Colin McRae Rally 2.0



PC CD-ROM
Art. Nr.: PCCD3392
ERHÄUTLICH

DM 79,95



gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

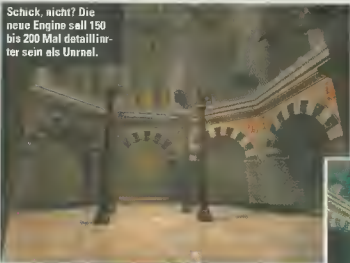
LETZTE MELDUNGEN

KURZ NOTIERT

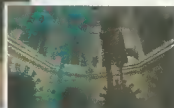
- Mit »House Party« kommt im Frühjahr ein neues Add-on für »The Sims«.
- CDV kündigt den 3D-Shooter Psychotaxis an.
- John Carpenter's Klassiker Das Onie wird als PC-Spiel umgesetzt.
- Neueste Ankündigung aus dem X-Com-Universum: Das Actionspiel X-Com: Enemy Unknown ist, ab es sich dabei um »X-Com: Alliance« handelt.
- Mit neuer Grafik-Engine kommt Heroes of Might & Magic. Ein Erscheinungstermin ist noch nicht bekannt.

Neue Unreal-2-Bilder

Schick, nicht? Die neue Engine soll 150 bis 200 Mal detaillierter sein als Unreal.



■ Mit unglaublichen Polygonzahlen wird nach Herstellerangaben die neue Unreal-2-Engine aufwarten, nämlich mit 150 bis 200 Mal so vielen Dreiecken wie »Unreal«, welches ja auch nicht gerade an Detailarmut litt. Das ist unter anderem dank T&L möglich. Die Textureenheit soll ebenfalls zunehmen, das Maximum wird bei 2048 mal 2048 Punkten liegen. Die Programmstruktur soll einfacher werden, um das Lizenzgeschäft anzukurbeln.



NACHSCHUB FÜR SUDDEN STRIKE

■ Sudden Strike Forever, das Add-on zu CDVs erfolgreichem Echtzeit-Strategiespiel enthält neben vier Einzelspieler-Missionen zehn Multiplayer-Aufträge, außerdem findet sich ein Karten- und Missions-Editor. 30 neue Einheiten wie Mörser oder der Hetzer-Panzer. Jahreszeiten werden simuliert, dazu gibt es Wüstenszenarien. Die Wegfindungs-Routine soll ebenfalls verbessert werden.

Düsterlich scheint sich nicht viel zu tun: Das Add-on zu Sudden Strike.



Uuuui, eine Kampfmade! Jetzt nur nicht die Nirvan-Varianz!

Online-Adventure

■ Ein klassisches 2D-Adventure? Und das umsonst? Die Webseite www.pepworks.com/pep.html bietet genau das, nur müssen Sie es auch online spielen. In unserer Redaktion hat »Leos großer Tag« jedenfalls für einige Stunden lang wichtige Schlüsselpunkte blockiert; auf Sprachausgabe und sonstigen Schnickschnack müssen Sie zwar verzichten, aber witzig ist es allemal.

Videos bei Topware

■ Topwares Action-Strategie-Mix Iron Dignity bekommt nicht ganz unaufwändige Zwischensequenzen spendiert. Rund 40 Minuten Videos führen die Geschichte fort, 22 Schauspieler übernehmen dabei die Rollen der Spielcharaktere. Um das SF-Szenario

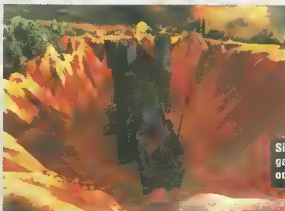
überzeugend in Szene zu setzen, bedienen sich die Produzenten des Blue-Screen-Verfahrens. Damit greift Topware eine fast schon in Vergessenheit geratene Technik auf; die meisten Spieleentwickler verzichten mittlerweile auf Realfilme. Die sind für gewöhnlich sehr kostenintensiv und in den seltensten Fällen gut – wir sind jedenfalls gespannt.



Ju, es gibt sin noch: Zwischensequenzen mit renn Mitspielern.

ENGINE AUS DEUTSCHLAND

■ Eine hübsche 3D-Engine bietet der deutsche Entwickler Vulpine an. Auf der Webseite www.vulpine.de wird Sie feilgeboten; wenn Sie auf der Suche nach hübscher Grafik sind und keine Million Dollar an id Software überweisen wollen, sehen Sie sich das doch mal an.



Sieht doch ganz nett aus, oder?

Neues von Pyro



Kurz vor Redaktionsschluss trafen neue Bilder von **Commandos 2** in unserer Redaktion ein. Hier eine kleine Auswahl.

DINOSAURIER AUSGESTORBEN

Aus die Maus: Auf der Firaxis-Homepage www.firaxis.com stellt Sid Meier in seinen Dinosaurier-Tagebüchern fest, dass das Team »nicht die magischen Zutaten gefunden hat, die echten Spaß bringen.« Daher wolle sich Firaxis auf »Civilization 3« sowie ein weiteres, nicht näher benanntes Projekt konzentrieren und **Sid Meier's Dinosaurs** auf unbestimmte Zeit verschieben – mit anderen Worten also einstellen.



Auf unbestimmte Zeit verschoben: Sid Meier's Dinosaurs.

Offroad off-Road

Auf Grund einiger massiver Bugs haben wir uns dazu entschlossen, das Rennspiel **Offroad** nicht zu testen. Sobald eine testfähige Version vorliegt, holen wir den Test natürlich sofort nach.



Noch nicht testfähig: Offroad.

Kleiner Käfer ganz groß

Als König Arthus das Schwert Excalibur aus dem Felsen zog, bohrte sich ein kleiner Splitter in einen Kiesel. Um diesen geht es in **Excalibur**, denn wenn es gelingt, diesen Splitter herauszuholen, wird die drei Königreiche der Inseln vereinen.

So macht sich eine Gruppe aus vier Käfern auf den Weg, um die Prophezeiung zu erfüllen. Das alles läuft in einer 3D-Ansicht ab, wobei Sie die vier Krabbeler einzeln, als Gruppe oder auch inklusive Verstärkung steuern können. 15 verschiedene Terraintypen müssen Sie überwinden, wobei Ihnen Magie und Waffen helfen. Mit den rund 40 Charakteren lässt sich aber auch reden, vielleicht wissen sie ja etwas.

Unsere vier Helden haben zudem unterschiedliche Eigenschaften, können teils fliegen, sind der Zauberei kundig oder einfach ziemlich kräftig.

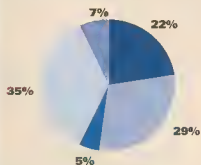
Tja, auch in der Insektenwelt geht es kriegsreich zu.



Mime hat allerlei Trickreiches auf Lager – kein Wunder, als Ameise.

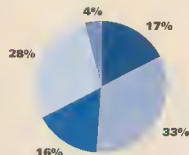
Wir fragen nach Ihrer Meinung!

Auch in diesem Monat haben wir wieder Online-Umfragen gestartet. Die Ergebnisse sehen Sie hier!



Was halten Sie von Zusatz-CDs?

- 22% Eine sehr gute Sache
- 29% Ich weiß, was mich erwartet, und das genügt mir.
- 35% Sind mir noch gar nicht aufgefallen.
- 5% Sind heillos dahingeprogrammiert, es gibt zu viele.
- 7% Sind ihr Geld nicht wert.



Machen Ihnen Computerspiele noch so viel Spaß wie früher?

- 17% Ich hatte noch nie so viel Spaß wie im letzten Jahr.
- 33% Mein Hobby Nummer 1, das letzte Jahr war so wie die davor.
- 16% Ich bin überstättet, viele Spiele sind zu komplex.
- 28% Früher waren Computerspiele origineller.
- 4% Ich interessiere mich immer weniger für Computerspiele.

WO GEHT'S ZUR WÜSTE, BITTE?

Mit offizieller Lizenz treten Sie in **Dakar Rally** auf zwölf Etappen bei der wohl berühmtesten Geländefahrt der Welt an. 24 verschiedene Fahrzeuge vom Standard-Rallye-Auto über das Motorrad bis hin zum Quad-Bike sollen sich an die vorgegebenen Spezifikationen halten und somit realistisches Fahrgefühl bieten. Ob »Colin 2.0« damit in Gefahr ist, stellt sich im Sommer heraus.

Aleins in der Wüste: Acclaim's Rallye Paris-Dakar.



SPIELECHARTS

Die internationalen Hitparaden verdeutlichen: Andere Länder, andere Sitten.

PCPLAYER LESER TOP 20

- (2) **BALDUR'S GATE 2**
BIDWARE/VIRGIN INTERACTIVE
- (1) **DIABLO 2**
BLIZZARD/HAVAS INTERACTIVE
- (3) **DEUS EX**
IDN STORM/EIDOS INTERACTIVE
- NEU** **FLUCHT VON MONKEY ISLAND**
LUCAS ARTS/ELECTRONIC ARTS
- (11) **SUDDEN STRIKE**
FIREGLOW/CDV
- (11) **UNREAL TOURNAMENT**
EPIC MEGAGAMES/ST INTERACTIVE
- (4) **C&C: ALARMSTUFE ROT 2**
WESTWOOD STUDIOS/ELECTRONIC ARTS
- (13) **ST VOYAGER: ELITE FORCE**
RAVEN SOFTWARE/ACTIVISION
- (7) **AGE OF EMPIRES 2**
ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT
- (18) **HALF-LIFE (DEUTSCH)**
VALVE SOFTWARE/HAVAS INTERACTIVE
- NEU** **HERRSCHER DES OLYMP: ZEUS**
IMPRESSIONS GAMES/HAVAS INTERACTIVE
- (7) **COUNTERSTRIKE**
CS-TEAM/WWW.COUNTER-STRIKE.NET
- (-) **HEAVY METAL F.A.K.K. 2**
RITUAL ENTERTAINMENT/TAKE 2 INTERACTIVE
- NEU** **SACRIFICE**
SHINY ENTERTAINMENT/VIRGIN INT.
- (5) **SUDDEN STRIKE**
FIREGLOW/CDV
- NEU** **SWAT 3**
SIERRA/HAVAS INTERACTIVE
- (15) **RUNE**
HUMAN HEAD STUDIOS/TAKE 2 INT.
- (6) **NHL 2001**
ELECTRONIC ARTS SPORTS
- (19) **NEEO FOR SPEED PORSCHE**
ELECTRONIC ARTS
- (-) **INIZIERTES SPIEL**
ID SOFTWARE/ACTIVISION

Quelle: Leserbriefschreiben an die Redaktion PC Player
Erhebungszeitraum: Dezember 2000

VERKAUFS-CHARTS

- NEU** **WER WIRD MILLIONÄR?**
EIDOS INTERACTIVE
- NEU** **RTL SKISPRINGEN 2001**
RTL ENTERTAINMENT/THD
- (6) **DER PATRIOTER 2**
ASCARDIA/NOFRAMES
- (-) **HALF-LIFE: GENERATION 2**
CS TEAM/HAVAS INTERACTIVE
- (10) **DIE SIMS**
MAXIS/ELECTRONIC ARTS
- NEU** **GIANTS**
PLANET MDDN STUDIOS/VIRGIN INTERA.
- (-) **AGE OF EMPIRES 1**
MICROSOFT/AK TRONIC
- (9) **DIE SIMS: DAS VOLLE LEBEN**
MAXIS/ELECTRONIC ARTS
- (2) **C & C: ALARMSTUFE ROT 2**
WESTWOOD STUDIOS/ELECTRONIC ARTS
- NEU** **NO ONE LIVES FOREVER**
MONOLITH/ELECTRONIC ARTS
- (8) **COSSACKS EUROPEAN WARS**
GSC GAME WORLD/CDV
- NEU** **OIE SIEGLER 3**
BLUE BYTE/AK TRONIC
- (3) **FIFA 2001**
ELECTRONIC ARTS CANADA/EA SPORTS
- (13) **BALDUR'S G. 2: SCHATTEN V. AMN**
BIDWARE/VIRGIN INTERACTIVE
- NEU** **COLIN MCCRAY RALLY 2.0**
CODEMASTERS
- (15) **C&C 3: TIBERIAN SUN**
WESTWOOD STUDIOS/ELECTRONIC ARTS
- (5) **MOORHUHN 2: DIE JAGD GEHT WEITER**
PHENOMEDIA/RAVENSBURGER INT.
- (11) **HITMAN: CODENAME 47**
ID INTERACTIVE/EIDOS INTERACTIVE
- (7) **TONY HAWK'S PRO SKATING 2**
NEVERSOFT/ACTIVISION
- (12) **AGE 2: THE CONQUERORS**
ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT

Quelle: Pro. Markt Erhebungszeitraum:
01.01.-06.01.2001
(Sonder- und Budget-Sammlungen ausgeschlossen)

USA-CHARTS

- (1) **THE SIMS**
MAXIS/ELECTRONIC ARTS
- (2) **ROLLERCOASTER TYCOON**
MICROPROSE/HASBRO INTERACTIVE
- (3) **THE SIMS: LIVIN' LARGE**
MAXIS/ELECTRONIC ARTS
- (-) **AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS**
ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT
- (4) **C&C: REO ALERT 2**
WESTWOOD STUDIOS/ELECTRONIC ARTS
- (7) **WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE? 2ND EDITION**
DISNEY INTERACTIVE
- (6) **ROLLERCOASTER TYCOON: LDDPY LANDSCAPES**
MICROPROSE/HASBRO INTERACTIVE
- (-) **DIABLO 2**
BLIZZARD/HAVAS INTERACTIVE
- (-) **SIM THEME PARK**
MAXIS/ELECTRONIC ARTS
- (-) **AGE 2: THE CONQUERORS**
ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT

Quelle: PC Data,
Erhebungszeitraum: Januar 2001

ENGLAND-CHARTS

- (3) **THE SIMS**
MAXIS/ELECTRONIC ARTS
- (-) **CHAMPIONSHIP MANAGER: SEASON 99/00**
SPORT INTERACTIVE/EIDOS INTERACTIVE
- (1) **WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE?**
DISNEY INTERACTIVE
- (2) **CHAMPIONSHIP MANAGER: SEASON 00/01**
SPORT INTERACTIVE/EIDOS INTERACTIVE
- (-) **AGE OF EMPIRES 2**
ENSEMBLE STUDIOS/MICROSOFT
- NEU** **INIZIERTES SPIEL**
ID SOFTWARE/ACTIVISION
- (7) **TOMB RAIDER: THE CHRONICLES**
CORE DESIGN/EIDOS INTERACTIVE
- (-) **FIFA 2000**
ELECTRONIC ARTS CANADA/EA SPORTS
- (-) **GRAND PRIX 3**
MICROPROSE/HASBRO INTERACTIVE
- (4) **C&C: REO ALERT 2**
WESTWOOD STUDIOS/ELECTRONIC ARTS

Quelle: CTW,
Erhebungszeitraum: Dezember 2000

MITMACHEN & GEWINNEN

Neben den aktuellen Verkaufs-Charts aus Deutschland, England und den USA finden Sie auf dieser Seite die Leser-Hitparade von PC Player. Hier stehen die Titel weit oben, die gerade mit Begeisterung gespielt werden. Wählen Sie mit, um ein möglichst repräsentatives Ergebnis zu garantieren. Als zusätzliche Motivation verlosen wir jeden Monat unter allen Einsendern Topspiele aus den Charts oder einige Hardware-Leckerbissen.

Um mitzumachen, schnappen Sie sich einfach die »Leservotum«-Postkarte, die Teil des Kartons-Beliebers in jeder Ausgabe ist. Auf der Vorderseite können Sie unter »Wertungen für die Charts« Ihre drei aktuellen Lieblingsspiele angeben. Wenn Sie gerade den Kugelschreiber in der Hand haben, könnten Sie außerdem gleich die Rückseite bearbeiten und uns wissen lassen, was Ihnen in dieser Ausgabe von PC Player am besten gefallen hat. Denken Sie bitte an Ihre Absenderangabe und gönnen Sie dem Kärtchen eine Briefmarke.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

GEWINNER



Der Preis diesmal von Eidos Interactive:

5X WER WIRD MILLIONÄR

Gewinner:

Andre Fenzler, Eggenstorf
Heiko Hohmann, Budenheim
Holger Müller, Gau-Weinheim
Janca Riedemann, Bruchh., Vilsen
Ives Wilke, Thurland

Sollte Ihnen Fortune dieses Mal nicht hold gewesen sein: Neues Spiel, neues Glück



ZEITSCHLEIFE

Es stand in PC Player 3/96
– die Spielewelt vor fünf Jahren

Masse statt Klasse

Mit stolzgeschwollener Brust vermeldeten wir vor fünf Jahren einen neuen Testrekord: Noch nie waren so viele Titel wie im damaligen Monat von kritischen Testeraugen begutachtet worden. Ganze 45 läppische Spiele reichten damals noch für derartige Erfolgsmeldungen. Leider war auch schon anno 1996 der größte Teil davon mittelprächtiger Schrott und ist zu Recht in Vergessenheit geraten. Zu den loblichen Ausnahmen gehörte »Earthworm Jim«, mit dem der spätere Shiny-Boss Dave Perry auch einen größeren Kreis erstmals als begabter Entwickler auffiel. Ähnlich bemerkenswert war »Warhammer: Shadow of the Horned Rat«, ein ansehnliches Taktik-Spektakel in echtem 3D. Trotz der detaillierten Kampfabläufe und der leckeren dreidimensionalen Optik blieb diese vorzügliche Brettspiel-Übersetzung jedoch leider ein Geheimtipp für Kenner. Mit dieser Ausgabe kehrte übrigens Boris Schneider in die Chefredaktion zurück. (twv)



Dave Perrys Sporknallier »Earthworm Jim« (links) hotta in diesem Monat mit dem »Taochmahe Rat nutte Konkurrenz.



In den Gängen von »Anvil of Dawn« (links) lauserte der Tod, während bei »Worhommers Rahm und Ehre lockte.

Endlich abgezogen »ags-Flip-porn donk »Pinboll Wizarde.

Alta Activision-Schiste im »Commodore 64 15 Packe.

DIE FÜNF BESTEN SPIELE

1. Indiziertes Spiel (86 Punkte)
2. Earthworm Jim (81 Punkte)
3. Tauchboot (80 Punkte)
4. Anvil of Dawn (78 Punkte)
5. Warhammer: Shadow of the Horned Rat (76 Punkte)

DAMALS GESAGT

»im »Hof der 1. man schneit.«
(Diese Erkenntnis dämmerte Heinrich Lenhardt angesichts der zahlreichen Dampfen-Labyrinth des Rollaspiels »Anvil of Dawn«.)

DAMALS GELÄST

»im »Hof der 1. man schneit.«
(Manke kam nicht gerade der wichtigste Part bei einem Prügelspiel.) (Manke Stoschek gelangte beim Test von »Anvil 2 – Resurrection« zu tieferen Einsichten.)

Advertising	07	78,90	Everquest Sam's Edition	04	90,00
Age of Empires 2	07	78,90	The Sims: The Sims 2	04	49,90
Age of Empires 2	07	78,90	The Sims 2: Castles	04	49,90
Age of Empires 2	07	78,90	The Sims 2: Castles	04	49,90
Age of Empires 2	07	78,90	The Sims 2: Castles	04	49,90
Age of Empires 2	07	78,90	The Sims 2: Castles	04	49,90
Age of Empires 2	07	78,90	The Sims 2: Castles	04	49,90
Age of Empires 2	07	78,90	The Sims 2: Castles	04	49,90
Age of Empires 2	07	78,90	The Sims 2: Castles	04	49,90
Age of Empires 2	07	78,90	The Sims 2: Castles	04	49,90

Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90
Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90
Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90
Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90
Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90
Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90
Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90
Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90
Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90
Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90

Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90
Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90
Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90
Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90
Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90
Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90
Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90
Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90
Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90
Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90

Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90
Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90
Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90
Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90
Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90
Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90
Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90
Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90
Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90
Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90

Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90
Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90
Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90
Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90
Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90
Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90
Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90
Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90
Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90
Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90

Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90
Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90
Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90
Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90
Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90
Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90
Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90
Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90
Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90
Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90

Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90
Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90
Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90
Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90
Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90
Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90
Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90
Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90
Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90
Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90

Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90
Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90
Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90
Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90
Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90
Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90
Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90
Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90
Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90
Black & White	07	84,90	Ghosts	07	78,90



Spieler Versand

LOW BUDGET	TOP TITEL	LOW BUDGET
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2

Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2

Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2

Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2

Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2

Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2

Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2

Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2
Age of Empires 2	Age of Empires 2	Age of Empires 2

GUNMAN CHRONICLES
EVS US 69.90
US 99.90
US 71.90

Mechwarrior 4 Serious Sam
US 83.90
US 99.90

Blitzschlag! 39.90
US 39.90

DOOM 3
US 59.90
US 79.90

1.99

100% Youth	29.99
100% Life & Learning	29.99
Front	24.95
Back	14.99
Challenger ab	1.99
Corp.	4.95
Classic	4.95
Level of Death	1.95
	3.95
Machine	4.95
	3.99
Time SP	29.99
	24.95
8 the Frontier	39.99
Leon	34.95
Teletight & Mission	39.99
Alliance	39.95
I know Jack 1	19.95
I know Jack 2	29.99
know Jack Outback 1	129.95

RÄTSELN UND

Auch in dieser Ausgabe verlosen wir wieder einen High-End-Spiele-PC (AMD Athlon Thunderbird 800 MHz, 128 MByte RAM, Beeline 17" Monitor, ASUS V6800 Pro 64 Pure GeForce 256 DDR), 30,7 GByte Festplatte, DVD-Laufwerk, Soundblaster Live! Player 5.1, MS-Internet-Keybord uvm.), individuell zusammengestellt von der Firma Alternate. Wir haben dabei nicht nur an die inneren, sondern auch an die äußeren Werte gedacht und das Einzelstück mit edlen Airbrush-Motiven geschmückt. Knacken Sie das Kreuzworträtsel, tragen Sie das Lösungswort in die Mitmachkarte von Seite 131 ein und schicken diese dann an uns. E-Mails nehmen nicht an der Verlosung teil!

1. PREIS

EIN HAND-DESIGNER

2. - 6. PREIS

JE EIN SPIEL ST: AWAY TEAM



Lieblingsbeschäftigung der Borg	Mainboard-Hersteller	zu suchen des Teil von Klammer (Bsp.)	Flugsimulation von Sublogic (Bsp.)	Held in KISS: P. C. (Vorn., The Demon)	Baldur's Gate-Charakter-Attribut	kurz für Nummer	Namenszusatz der GeForce 2	aktuelles Modell der Enterprise	Rune-Waffe	Reinspiel von Eden Studios
schneller als ein analoges Modem	R v. RPG MP3-Player mit HD (t. Wort)		PC-Übersetzungsprotokoll	Artefakt bei Tomb Raider: Die Chronik			Soldier in Jagged Alliance 2: Uhl. Bein	Inhaber der AD&D Reihe	Giants-Kreatur	
Land von Throne of Darkness	scheit bei dem A3D-Standard	Empire-Zeitalter	Orkel des Souffrieren Helden	Nachfolger zu Phraao (letztes Wort)	Internet-domain (d. Schweiz)					Held von F.War 2
CPU-Kühler (Goldene...)	Schritt stellt u.a. für Festplatten		beschwört barm Wesen in Sacrifice	Action-Adventure von Cryo	Adobe-Illustrator-Datenaustausch					Internet-Adresse
Gott der Erde (Sacrifice)	Duke... Forever	Nauting bei einem Online-Spiel	Lowwind-Dile-Add-on (... of Winter)	en Zeit von Pe-Inspector 2	Mailbox Chef		Gantz-Rasse v. Delphi (t. Wort)	Software-Lizenz		Denkspiel (Kugel im Labyrinth)
			Lucas...	Bullfrog-Gründer (Nachn.)			Leben in Counter Strike	Böswicht in Wizards & Warriors		Unipolwelt Einheit bei Force Command
Bandit in Desperado (... Diablo)	Abt. für Duabell	Held in Halcyon Sun (... Avery)	Warcraft-3-Gebäude der Menschen	Länderkentung von Bot-sutini	Endung einer Proscript-Dialekt		Echtheit-Strategie von Microsoft (Abk.)	Konsole von Commodore		Künstliche Intelligenz (engl. Abk.)
1. Kapitän der ersten Enterprise	Ktz.-Kornzeichen (Uelzen)		Spiel-konsolen (Master...)				Vornehme des Chromium-Siles-Piloten			

LÖSUNGSWORT:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----

Einsendeschluß ist der 01.03.2001, von der Verlosung ausgeschlossen bleiben der Rechtsweg sowie die Mitarbeiter des Future Verlages und der Firma Activision.

GEWINNEN!

SPIELE-PC IM AIR-BRUSH-LOOK



Gewinnen Sie diesen schicken, mit einem **Airbrush-Motiv geschmückten PC*** im Wert von rund 5000 Mark! Ermitteln Sie nur das gesuchte Wort aus dem nebenstehenden Kreuzworträtsel.

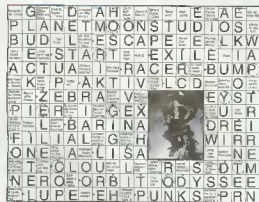
ALTERNATE
COMPUTERLAND GMBH
www.alternate.de



* Abbildung ähnlich

Lösung des Kreuzworträtsels
aus der letzten Ausgabe

↓ 02/2001



Lösungswort: Gyrocopter

↓ Gewinner aus 01/2001

**Air-Brush-PC-Motiv:
Gifty**

Guido Wagner, Kürten

**Je ein Spiel:
Gifty**

■ Ray Buschleib, Berlin
■ Viktor Epp, Garbsen
■ Mirko Förster, Radevormwald
■ Mathias Frenzel, Hemleben

■ Thomas Jennewein, Nieder-Olm
■ Florian Roth, CH-Basel
■ Kurt Rues, Brechbach
■ Ingmar Sacher, Eversbach
■ Andre Tisler, Darmstadt
■ Christian Weber, Friedberg

SATIRE

LENHARDT
LÄSTERT

Eigentlich ist ja pro Lebensjahr eine Kerze fällig, aber ab einem gewissen Alter übt man sich bei Geburts-tagsorten in diskretem Verzicht. Gereifte Spiele-Zeitschriften haben mit dem Alter weniger Probleme, frohen Mutes hekt PC Player diesen Monat die erste Ausgaben-Hundert-schaft ab. Der Lektüre von 100 Ausgaben PC Player ver-danke ich inneren Frieden und folgende goldene Einsichten.

»Früher war man als
Spieler härter drauf.«

Windows macht weich

Die Veteranen versammeln sich gerne am Lagerfeuer und tauschen Erinnerungen vom Schlage »Mein erster 386er« aus. Die verzärtelte Jugend von heute, wohl behütet mit Windows 95 aufgewachsen, braucht dabei nicht gelangweilt die Augen zu verdrehen – früher war man als Spieler wirklich härter drauf. Zu Beginn der PC-Player-Ära mussten wir mit Boot-Disketten ringen, das Extended Memory überlisten und eigenhändig Soundblaster-IRQs umbiegen, um nach wenigen Stunden Geschwätze die schöne Spiele-Neuheit zum laufen zu kriegen. Man kann ja Microsoft hassen wie man will, aber die Etablierung von Windows als Spiele-Standard-system hat unser Leben leichter gemacht. Sorry, OS/2, war nicht persönlich gemeint.

%\$#@&! alte Zeit

Entgegen unter Altspielern weit verbreiteten Vorurteilen ging es mit dem Software-Qualitätsniveau in den letzten Jahren nicht bergab. Klar, mein selektives Gedächtnis ist auch voller wohliger Erinnerungen an den frischen Spiel-spieß, den »Ultima Underworld« oder »Command&Conquer« einst verbreiteten. Die gewaltigen Guckensammlungen von früher wurden dagegen schonend verdrängt. Beim Blättern in alten Ausgaben fiel mir auf, wie häufig die Redak-teure im Testteil Gift und Galle spuckten. Das lag nicht daran, dass wir damals besonders zornige junge Männer waren, sondern an der Tatsache, dass es heute schlichtweg weniger Trash gibt. Betrübt nur für Leser, die sich gerne an Verriren delectieren.

Wo sind all die Firmen hin?

Meine Güte, ist das einsam geworden. Früher gab's an jeder Straßenecke noch niedliche Familienbetrieb-Publisher, heu-zutage gehört die halbe Welt Electronic Arts oder Microsoft. Eigentlich eine zwangsläufige Folge des jahrelangen Trends, dass Spiele immer schöner, komplexer, beworbener und damit in der Herstellung teurer wurden. Wer soll das bezah-len, wer hat so viel Geld? Und wer vermisst wirklich die Pro-dukte von Krisalis oder Reline?

Wir haben da eine Idee ...

Einer der häufigsten Vorwürfe Richtung Spieleindustrie lau-tet »Ihr macht immer denselben Schotter«. Natürlich wird nicht jeden Monat ein neues Genre erfunden, aber welche Entertainment-Form bietet so viele Geistesblitz und Inno-vation wie Computerspiele? Wer's mir nicht glauben will, braucht nur mal zur Abschreckung einen Fernseher einzu-schalten. Ich will notorische Bumerang-Fälle wie die jährl-iche »Lara« oder die nicht versiegende »Army Men«-Plage nicht unter den Teppich heben. Aber von »Alone in the Dark« bis zu den »Sims« haben wir im Laufe von 100 Ausga-ben reichlich Belege für Innovationsfreudigkeit getestet. (hl)

PCPLAYER MPRESSUM

DAS TEST-MAGAZIN

CHEFREDAKTEUR

Manfred Dury (md),
verantwortlich im Sinne des Presserechts

REDAKTION

Udo Hoffmann (uh), Damian Kraus (dk),
Heinrich Lenhardt (hl, US-Korrespondent), Luc Martin (lu),
Joachim Netzelbeck (nj), Jochem Riet (jr),
Marin Schrafle (ms), Ild. Redaktat, Stefan Seidel (st),
Thomas Werner (tw)

FREIE MITARBEITER
DIESER AUSGABE

Roland Austrian, Jan Brämsler (powerplay.de),
Oskar Dzierzynski (Internet), Henrik Fisch (CD, Videos),
Richard Lowenstein, Sander Nasan (Art Design),
Manfred Schmitt (Textech),

PRODUCER

Angela Fischer

REDAKTIONSASSISTENZ

Angela Fischer

KOORDINATION

Stefanie Kufeler

ART DESIGN

Alexandra Bauer

TITEL

Artwork: Activision
Gestaltung: Rodney Drie

FOTOGRAFIE

Josef Bleier

GESCHÄFTSFÜHRUNG

Stefan Mooslatner

ANSCHRIFT DES VERLAGS

Future Verlag GmbH, Rosenheimer Str. 145 h,
81671 München, Telefon: (0 89) 450 684-0,
Telefax: (0 89) 450 684-99, Internet: www.pcplayer.de

PUBLISHER

Suzanne Counsell

ANZEIGENVERKAUF

Gesamtanzeigener, Guido Klausbrücker
(verantwortlich für Anzeigen) Tel. (089) 450 684-401,
Media-Berater: Mark Euscher, Tel. (089) 450 684-410
Markenartikel: Christian Buck, Tel. (089) 450 684-106

ANZEIGEN-DISPOSITION

Bettina Wegl, Tel. (0 89) 450 684-48

PRODUKTIONSLEITUNG

Brighte Fegler

DRUCKVORLAGEN

MedienService AG, Kapellensweg 6,
81371 München, Telefon: (089) 747 34 40

VERTRIEBSLEITUNG

Werner Hirschberger

VERTRIEB

MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23,
83398 Eching, Tel. (089) 747 34 40

DRUCK

MCH-N Media, Mohndruck GmbH & Co. KG
Carl-Bertelsmann-Str. 161 M, 33511 Gütersloh

Umschlag

gezeichnet geschützt (weitere Informationen beim Verlag)

SO ERREICHEN SIE UNS



ISSN-Nummer 0943-6693 – PC Player

Abonnementverwaltung

PC Player ABC-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220,
80452 München, Tel. (089) 209 59 139,
Fax: (089) 200 28 122, E-Mail: future@csj.de

Abonnementpreise

Inland: 12 Ausgaben DM 100,80 Euro 51,54
Studenten: 12 Ausgaben DM 86,40 Euro 44,17
Europäische Ausland: 12 Ausgaben DM 124,80 Euro 63,81

Bankverbindung

Postbank München,
BLZ: 100 100 80, Konto: 59 182 806

Abonnementbestellung Österreich

Abonnementpreis: OS 864,00 (Studenten OS 777,23)

Alpha Buchhandels GmbH,
Ammerling, 1, A-1060 Wien,
Tel. (1) 585 77 45, Fax: (1) 585 77 45 20

Abonnementbestellung Schweiz

Abonnementpreis sfr 100,80
Thal AG, Industriestrasse 14,
CH-6205 Itzchen, Tel. (041) 919 66 11, Telefax (041) 919 66 77
E-Mail: abo@thalag.ch, Internet: www.thalag.ch

Einzelheftbestellung

PC Player Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20,
80452 München, Tel. (089) 209 59 139,
Fax: (089) 200 28 122

Bestellung nur per Bankverzug oder gegen Vorkassezahlung möglich.

Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Detektor-
sche sowie Fotocopies nimmt der Verlag keine Haftung.
Die Zustimmung zum Abdruck wird vorausgesetzt. Eine Haf-
tung für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann trotz
angeführter Prüfung durch die Redaktion vom Herausgeber
nicht übernommen werden. Die geltenden gesetzlichen
Bestimmungen sind zu beachten. Die gewerbliche Nutzung,
insbesondere der Programme und gedruckten Karten, ist
nur mit schriftlicher Genehmigung des Herausgebers zuläs-
sig. Die Urheberrechte für veröffentlichte Manuskripte sind
ausschließlich dem Verlag. Nachdruck sowie Vervielfältigung
oder sonstige
Verwertung von Teilen nur mit schriftlicher Genehmigung
des Verlages. Namentlich gekennzeichnete Fremdbelege
geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder.

Der Future Verlag ist Teil von The Future Network plc

Future Network erfüllt die Informationsbedürfnisse von Menschen mit gemeinsamen Inter-
essen. Wir stellen Ihnen Informationsdienstleistungen zur Verfügung und teilen kompetente
Inhalte zu einem günstigen Preis-Leistungs-Verhältnis.

Diese rechtliche Strategie macht das Future Network zu einem der am schnellsten wach-
senden Medienunternehmen weltweit. Niederlassungen in sieben Ländern, weil über 125
Zeitschriften, über 45 Webportale sowie acht eigenständige Internet-Seiten.
Future Network konzentriert zudem 59 Zeitschriften in 30 Ländern. The Future Network plc
ist eine Aktiengesellschaft und in der Londoner Börse notiert (WKN: FNETL).

Chairman Chris Anderson • Chief Executive Greg Ingham • Finance Director Len Linkins

14-44 1225 44244
www.thefuturenetwork.plc.uk

Bath, London, Mailand, München, New York, Paris, Rotterdam, San Francisco, Warschau



BUGREPORT

Nicht jedes Programm hat eine weiße Weste: Wir outen wieder mal für Sie Bugs und Updates aktueller Spiele.



COLIN MCRAE RALLY 2.0

Auch mit dem aktuellen Patch läuft Codemasters Rennspiel nicht vollkommen stabil. Wer seine Voodoo-3-Grafikkarte mit dem neuesten Treiber ausgestattet hat, muss mit Abstürzen kurz nach Spielbeginn rechnen. Nur nach der Installation von älteren Treibern läuft das Spiel stabil. Bleibt abzuwarten, ob ein neues Update das Problem löst. www.codemasters.de



SACRIFICE

Das optisch hervorragende Echtzeit-Strategiespiel hat auf einigen Systemen Stabilitätsprobleme. Offenbar kommen einige Rechnerkonfigurationen mit der 3D-Grafik nicht richtig zurecht. Der neue Patch behebt ein paar kleine Bugs, darunter Fehler, die in Netzwerkspielen auftreten. Unter Umständen kann es aber passieren, dass nach der Installation auf manchen Computern die Tastatur beim Spielen nicht mehr funktioniert. Die Lösungsvorschläge sind noch etwas schwach. Manchmal genügt es, einfach nur DirectX neu zu installieren. Warten wir ab, ob Hersteller Shiny noch Updates in der Mache hat. www.sacrifice.net

AMERICAN MCGEE'S ALICE

Lange Gesichter machten bisher Besitzer einer Matrox-G400-Grafikkarte, während sie die psychopathische Göre Alice durch die bizarren Welten steuerten. Die Performance des Spiels war selbst auf flotten Prozessoren alles andere als zufriedenstellend. Electronic Arts veröffentlichte kürzlich einen Patch für Matrox-Karten, mit dem das Spiel stabiler abläuft. Leider macht das Programm auch auf anderen Systemen Zicken. Hin und wieder kommt es zu Abstürzen oder die Soundausga-



Der neue Patch zu Patrizier 2 reduziert Abstürze und beschleunigt den Häuserbau.

be bereitet Probleme. Andere Spieler beklagten sich über Fehler während der Installationsprozedur. Vielleicht ist ja ein neues Update schon in der Mache. www.ea.com

DER PATRIZIER 2

Kürzlich veröffentlichte Hersteller Ascaron den Patch 1.10 zu seiner erfolgreichen Wirtschaftssimulation. Dieser beseitigt unter anderem Absturzprobleme beim Öffnen von neuen Nachrichten oder dem Betreten der Kneipe. Ein anderer Fehler war, dass die Preise von Gebäuden viel zu hoch angegeben wurden. Auch die Baudauer von Häusern verkürzt das neue Update. Schließlich wurden noch Fehler im Mehrspieler-Modus wie beispielsweise Synchronisationsprobleme bei LAN-Spielen gelöst. Weiter erhalten bleiben aber Grafikfehler, die beim Scrollen auf einigen Systemen auftauchen. www.ascaron.de

NHL 2001

Besitzer von Windows 2000 dürfen sich freuen, denn mit dem neuen Patch 1.03 gehören Abstürze bei der Eishockeysimulation nun der Vergangenheit an. Das Update behebt unter anderem Fehler im Netzwerkspiel. Zuvor war es außerdem während eines Mehrspieler-Modus nicht immer möglich, die Einstellungen einer Mannschaft zu verändern. www.easports.com

FLUCHT VON MONKEY ISLAND

Die Vielzahl unterschiedlicher Grafikkarten ist nach dem Geistespiraten LeChuck wohl das zweitgrößte Problem von Guybrush.

Auf manchen Boards gibt es nur leichte Darstellungsfehler, bei anderen können Sie ganze Bereiche im Adventure überhaupt nicht spielen. Manchmal hilft ein Update auf die aktuelle Treiber-Version. Sollte das nichts bewirken, hoffen Sie auf einen baldigen Patch, der das Problem löst. www.lucasarts.com

JAGGED ALLIANCE 2: UNFINISHED BUSINESS

Nach der Installation des neuen Updates ist es egal, in welchem Laufwerk sich die Spiele-CD-ROM befindet. Der neue Patch 1.01 reduziert außerdem die Abstürze und verbessert beispielsweise die Sichtweite der Figuren im Spiel. www.sir-tech.com



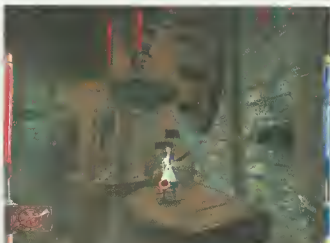
NO ESCAPE

Wenn Sie früher das Spiel unterbrochen oder der Client bei Netzwerk-Gefechten zu laden anfang, gab es hin und wieder Totalabstürze. Neben diesem Problem behebt der aktuelle Patch auch Schwierigkeiten mit einigen Soundkarten und verbessert die Mauskontrolle. www.funcom.com



AIRFIX DOGFIGHTER

Besitzer mancher Joystick hatten bisher schwer mit der Flugsimulation zu kämpfen, da so manches Steuergerät seinen ordnungsgemäßen Dienst verweigerte. Der neue Patch behebt zumindest dieses Problem der Flugsimulation. www.dogfighter.net



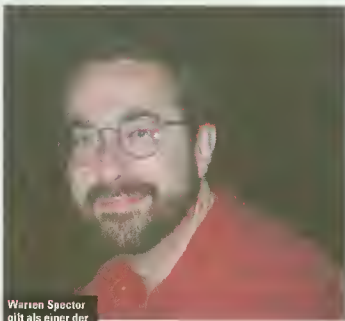
Das Action-Adventure Alice hatte besonders mit Grafikkarten von Matrox Probleme.

Haben auch Sie in aktuellen Spielen einen Fehler entdeckt? Dann berichten Sie uns doch davon. Unsere Adresse: Bugreport@pcplayer.de oder per Post:

Future Verlag GmbH
Red. PC Player, Bugreport
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir keine individuellen Antworten geben können.

Unter uns



Warren Spector gilt als einer der kreativsten Spieledesigner der ganzen Branche.

WARREN SPECTOR KULTDESIGNER

1987 gab Warren seine Wurzeln im Pen-&Paper-Rollenspiel auf und begründete bei der US-Spieleschmiede Drigin seinen Ruf als außerordentlichster Spiele-Designer, wo er zunächst den Rollenspiel-Klassikern »Ultima 6« und »Ultima 7 Part 2: Serpent Isle« seinen Stempel aufdrückte. Mit »Ultima Underworld« folgte die erste geglückte Fusion aus gut aussehenden 3D-Welten, packender Story und den damals noch gegenseitlich gepöhlten Genres Action und Abenteuer. Weitere Sternstunden: »System Shock«, »Dark Project« oder nach dem Wechsel zum Ion-Storm-Team jüngst »Deus Ex«. Und wir spekulieren mal, dass sich »Dark Project 3« und »Deus Ex 2« ab der Mitte des kommenden Jahres nahtlos in den Reigen einfügen werden. Wobei der Termin freilich nur grob geschätzt ist, denn diesbezüglich mag sich Warren derzeit noch überhaupt nicht aus dem Fenster lehnen.

WARREN SPECTOR

Das Studio »Looking Glass« ist seit einigen Monaten tot, die »Dark Project«-Serie aber nicht: Eidos hat die Rechte gekauft und keinen Geringeren als Ion Storms Warren Spector (den Erfinder solcher Klassiker wie »Ultima Underworld« oder »System Shock«) mit der Fortsetzung beauftragt. Wenn ihm nur die passenden Fragen gestellt werden, verrät der umtriebige Kulldesigner erste Details über »Deus Ex 2«. Also haben wir das getan ...

Warm-up-Frage: Dein Team hat knapp drei Jahre an »Deus Ex« gearbeitet. Als das Master in die Duplikation ging, was war das für ein Gefühl?

Bei der Entwicklung eines modernen PC-Spiels kann so viel schief gehen, man kann nach Ende der Arbeiten gar nicht anders, als sich erleichtert zu fühlen. Und man ist aufgeregt, denn mit Erscheinen des Spiels wächst die Spannung ins Unerträgliche. Du beginnst auf die Reaktionen des Publikums zu warten. Werden die Leute es mögen, was halten sie vom Spiel – es lässt sich nicht vorhersagen, ob deine Arbeit akzeptiert wird. Dabei hängt so vieles davon ab: Mal angenommen

Wir arbeiten erst einige Monate am Konzept, und es ist wirklich noch zu früh, um auf Details einzugehen. Ich kann jetzt noch nicht sagen, ob J.C. Denton wieder in seine alte Rolle schlüpft, er vielleicht verunglückt oder was sonst passiert. Einfach, weil noch nichts entschieden ist. Eins kann ich allerdings in jedem Fall versprechen: Ich mag Kontinuität, man kann also davon ausgehen, dass einige der populären Figuren wieder auftauchen. Wir bleiben dem populären Stil treu.

Gilt Ähnliches für den dritten Teil von Dark Project? Oder liefern die Moospfeile diesmal in eine andere Richtung?

»Wir haben mit den Arbeiten an Deus Ex 2 bereits begonnen.«

men »Deus Ex« wäre ein finanzieller Flop, wir würden niemals die Möglichkeit erhalten, unsere Ideen im Nachfolger umzusetzen.

Die »Deus Ex 2«-Mannschaft steht ja angeblich schon in den Startlöchern!

Ja, wir haben mit den Arbeiten an Deus Ex 2 bereits begonnen, mit ein paar sehr talentierten Leuten: Harvey Smith als Projektleiter, dazu Steve Powers, Monte Martine, Ricardo Bare und Clay Hoffman als Designer und Grafiker, alles bewährte Deus-Ex-Leute. Für die Programmierarbeiten haben wir ein paar ehemalige Looking-Glass-Mitarbeiter an Bord geholt, Chris Carollo beispielsweise, der dort für die Dark-Project-Serie mit Bits und Bytes jongliert hat.

Harvey Smith hatte ja schon beim ersten Deus Ex die Federführung. Neues Spiel, alter Projektleiter – ist mit großartigen Innovationen zu rechnen?

Das bleibt abzuwarten. Randy Smith hat die Projektführung übernommen, er war ja schon bei Looking Glass hauptverantwortlich beim Dark Project. Er hat ein paar spannende Ideen, wohin sich die Serie entwickeln könnte. Und ein wirklich tolles Team aus ehemaligen Looking-Glass-Leuten, ein paar Mann aus meiner ehemaligen Deus-Ex-Mannschaft und weitere kreative Köpfe, beispielsweise von Microsoft. Das grundsätzliche Konzept werden wir natürlich beibehalten, doch »Dark Project 3« wird sich mit Sicherheit stärker vom zweiten Teil unterscheiden als dieser von Teil 1.

Wie viel Einfluss hast Du selber auf das Spieldesign von Dark Project 3?

Ich gucke dem Team über die Schulter, aber im Wesentlichen arbeitet die Mannschaft autark. Der Erfolg stellt sich auch ein, ohne dass ich meinen Senf dazu gebe. Wichtiger ist, dass das Team weiß, was bei den ersten beiden Spielen funktio-

niert hat und was nicht. Daraus können wir jetzt unsere Lehren und Inspirationen ziehen und etwas ganz Besonderes gestalten.

Aber es ist nicht alles Frieden, Freude, Eierkuchen. Die Dark-Engine hat jetzt zwei Mal ganz stimmungsvolle Bilder auf den Monitor gezaubert, aber nun ist es endgültig überholt. Was gibt's auf dem Gebiet Neues?

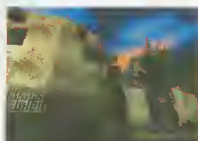
Das Team von Looking Glass hatte zum Schluss eine neue technische Basis für Dark Project 3 in Entwicklung, Codename »Siege Engine«. Aber die ist mit Looking Glass zu Grunde getragen worden, einfach weil die Leute dahinter auseinander gingen. Und mehr gibt es zur Engine derzeit noch nicht zu sagen, es ist noch keine Entscheidung in irgendeiner Richtung getroffen worden. Eigenentwicklung, »Unreal 2« ... vieles ist möglich.

Du wirst oft als der Kopf hinter der ganzen Dark-Project-Serie bezeichnet, hast Looking Glass aber kurz vor Erscheinen des ersten Teils verlassen. Warst Du mit der Umsetzung Deiner Ideen nicht zufrieden und bist deswegen geflüchtet?

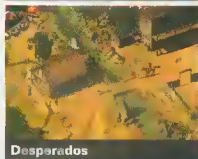
Das wird häufig falsch dargestellt. Als ich seinerzeit von Origin weg zu Looking Glass ging, waren die Arbeiten an Dark Project bereits seit gut einem Jahr im vollen Gange, ich bin also sowieso nicht der Erfinder und habe Looking Glass bestimmt nicht wegen irgendwelcher kreativer Streitigkeiten verlassen. Tatsächlich hatte das Team damals kein Geld mehr, um die beiden Büros in Austin/Texas und Cambridge/Massachusetts zu unterhalten und schloss meine texanische Stelle, ich wollte nicht ins Hauptquartier nach Cambridge ziehen und hörte auf, so einfach wer das!

(Richard Löwenstein/md)

AKTUELLE ERSCHEINUNGSTERMINE



Anachronox



Desperados



Empire Earth



Anno 1503



Unreal 2



Black & White

DIE BELIEBTESTEN SPIELEHERSTELLER*

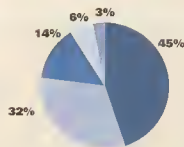
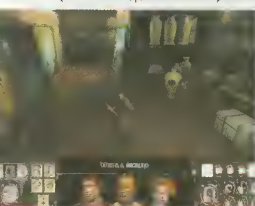
- 1 Bioware
- 2 EA Sports
- 3 Blizzard
- 4 Lucas Arts
- 5 Monolith

TITEL	HERSTELLER	GENRE	TERMIN	INTERNET
Age of Sali 2	Talonsoft/Take 2 Interactive	Strategie	1. Quartal 2001	www.talonsoft.com
Alone in the Dark 4	Darkworks/Infogrames	Action-Adv.	2. Quartal 2001	www.aloneinthedark.com
Anachronox	Ion Storm/Eidos Int.	Action-Rollen.	April 2001	www.ionstorm.com
Anno 1503	Max Design/Infogrames	Wirtschaftss.	2. Quartal 2001	www.infogrames.de
Aquanox	Massive Dev./Ravensburger	Action	1. Quartal 2001	www.ravensburger.de
Arcanum	Troika Games/Havas Int.	Rollenspiel	1. Quartal 2001	www.siersastudios.com
Battle Isle: Darkspace	Blue Byte Software	Action-Strat.	1. Quartal 2001	www.bluebyte.de
Black & White	Lionhead/Electronic Arts	Strategie	März 2001	www.lionhead.com
Capitalism 2	Enlight Software/Ubisoft	Wirtschaftss.	Jul 2001	www.ubisoft.de
Clou 2, Dar	Neo/JoWood	Adventure	1. Quartal 2001	www.jowood.com
Comanche 4	Novalogic/Electronic Arts	Simulation	2. Quartal 2001	www.novalogic.com
C&C: Renegade	Westwood/Electronic Arts	Action	3. Quartal 2001	www.westwood.com
Commandos 2	Pyro Studios/Eidos Int.	Echtzeit-Strat.	1. Quartal 2001	www.eidos.de
Desperados	Spellbound/Infogrames	Strategie	1. Quartal 2001	www.desperados-game.com
Diablo 2 Expansion Set	Blizzard/Havas Interactive	Action-Rollen.	2. Quartal 2001	www.blizzard.com
Dragon's Lair 3D	Blue Byte Software	Action-Strat.	1. Quartal 2001	www.bluebyte.de
Duke Nukem Forever	3D Realms/Infogrames	3D-Action	3. Quartal 2001	www.3dreams.com
Dungeon Siege	Gas Powered Games/Micros.	Rollenspiel	3. Quartal 2001	www.microsoft.com
Elder Scrolls: Morrowind	Bethesda Softworks	Rollenspiel	Herbst 2001	www.bethesda.com
Emperor: Battle for Dune	Intelligent Games/EA	Strategie	3. Quartal 2001	www.igji.co.uk
Empire Earth	Sierra/Havas Interactive	Echtzeit-Strategie	2001	www.ampireearth.com
Evil Twin	Ubisoft	Action-Adv.	März 2001	www.ubisoft.de
Fallout Tactics	14° East/Interplay	Strategie	1. Quartal 2001	www.interplay.com
F1 Racing Championship	Ubisoft	Rennspiel	1. Quartal 2001	www.ubisoft.de
Fate of the Dragon	Eidos Interactive	Echtzeit-Strategie	1. Quartal 2001	www.eidos.de
Freelancer	Digital Anvil/Microsoft	Action	4. Quartal 2001	www.digitalanvil.com
Frontierland	JoWood/Boris Games	Strategie	1. Quartal 2001	www.jowood.com
Galleon	Confounding Factor/Interplay	Action-Adv.	1. Quartal 2001	www.interplay.com
Gothic	Piranha Bytes/Egmont Int.	Action-Rollen.	1. Quartal 2001	www.egmont.de
Half-Life: Team Fortress 2	Valve Software/Havas Int.	Action	1. Quartal 2001	www.havas.de
Halo	Bungie Software/Microsoft	Action	1. Quartal 2002	www.microsoft.com
Heart of Stone	Pyro Studios/Eidos Int.	Strategie	4. Quartal 2001	www.eidos.de
Heav. Dale: T. Heart of Winter	Black Isle/Interplay	Add-on	1. Quartal 2001	www.interplay.com
Iron Dignity	Artex Software/Topware Int.	Action-Strategie	1. Quartal 2001	www.topware.de
Loose Cannon	Digital Anvil/Microsoft	Action	1. Quartal 2000	www.microsoft.com
Mafia	Illusion Software/Take 2 Int.	Action	Mai 2001	www.take2.de
Max Payne	Remedy Ent./Take 2 Int.	Action	2. Quartal 2001	www.maxpayne.com
Mech Commander 2	Fox Interactive/Microsoft	Strategie	2. Quartal 2001	www.microsoft.de
Need for Speed Motor C. onl.	Electronic Arts	Rennspiel	1. Quartal 2001	www.ea.com
Neverwinter Nights	Bioware/Virgin Interactive	Rollenspiel	3. Quartal 2001	www.bioware.com
Operation Flashpoint	Codemasters	Action-Adv.	April 2001	www.codemasters.de
Peace Makers	Masa/Ubisoft	Strategie	1. Quartal 2001	www.ubisoft.de
Pool of Radiance 2	Stormfront Studios/SSI	Rollenspiel	Jun 2001	www.poolofradiance.com
Prætorians	Eidos Interactive	Strategie	4. Quartal 2001	www.eidos.de
Serious Sam	Grotram/Take 2 Interactive	Action	April 2001	www.take2.de
Siedler 4, Die	Blue Byte Software	Strategie	1. Quartal 2001	www.bluebyte.com
Sovereign	Ubisoft	Strategie	November 2001	www.ubisoft.de
Starpoint	Mucky Foot/Eidos Interactive	Strategie	1. Quartal 2001	www.eidos.de
Star Trek: Away Team	Reflexive Ent./Activision	Strategie	März 2001	www.activision.com
Star Trek: Bridge Commander	Totally Games/Activision	SF-Sim.	2. Quartal 2001	www.activision.com
Summoner	Vollition/THQ	Rollenspiel	2. Quartal 2001	www.thq.de
The World Is not enough	Electronic Arts	Action	1. Quartal 2001	www.ea.com
Throne of Darkness	Click Entertainment/Havas Int.	Rollenspiel	1. Quartal 2001	www.havas.de
Tropico	Pop Top Software/Take 2 Int.	Strategie	April 2001	www.poptop.com
Turrican 3D	Rainbow Arts/THQ	Action	1. Quartal 2001	www.thq.de
Ultima Online 2	Origin/Electronic Arts	Online-Rolle.	1. Quartal 2001	www.ea.com
Unreal 2	Epic Megagames/Infogrames	Actionspiel	2. Quartal 2001	www.epigames.com
Völker 2, Die	JoWood Prod./Infogrames	Strategie	1. Quartal 2001	www.jowood.com
V.I.P.	Ubisoft	Action-Adv.	Jun 2001	www.ubisoft.de
Warcraft 3	Blizzard/Havas Interactive	Rollen-Strat.	2. Quartal 2001	www.blizzard.com
Wizardry 8	Sir Tech	Rollenspiel	2001	www.sirtech.com

Die neu aufgenommenen Titel sind komplett in roter Schrift, Terminänderungen rot markiert.

*Aurwertung von knapp 1000 Leser-Mitnahmkarten

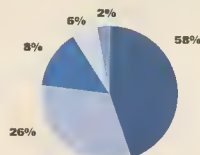
VAMPIRE DIE MASKERADE REDEMPTION



Welches Spiel hat Ihnen besser gefallen?

- 45% Icewind Dale
- 32% Vampire
- 14% Kann ich nicht beantworten, ich kenne nur eins von beiden
- 6% Ich finde beide gleich gut
- 3% Ich finde beide nicht gut

Vampire hielt sich gegen Icewind Dale besser, als man es nach dem Studium der Lesercharts vermuten konnte.



Wenn Ihnen Vampire besser gefallen hat – warum? Was war der Grund?

- 26% Die originelle Vampire-Aufmachung
- 58% Die atmosphärische Hintergrundgeschichte
- 2% Das ungewöhnliche Echtzeit-Kampfsystem
- 6% Die wunderbare Sprachausgabe und Musik
- 8% Anderer Grund

Vampire laut offensichtlich von seiner einzigartigen Mythologie.

NACHSPIEL

Top oder Flop: Erst im Nachhinein lässt sich absehen, ob ein großer Titel den vielen Vorschusslorbeeren auch gerecht wurde. Diesmal luden wir wieder zwei Rollenspiele zum Direktvergleich. Was halten Hersteller, Händler und Leser nach einem halben Jahr von Vampire und den Icewind Dales?

KURZBE-SCHREIBUNG

Bei **Vampire** steuern Sie den Kreuzritter Christophe, der in einen Vampir verwandelt wird. Auch sonst ist die Hintergrundgeschichte ungewöhnlich. Sie geraten in einen großen Vampirkrieg, der bis in die Gegenwart reicht. Im Spielverlauf lernt Christophe etliche Genossen kennen, die nur indirekt zu steuern sind. Weniger gut ist das Kampfsystem, da Sie Christophe in Echtzeit durch eine 3D-Landschaft bewegen, und es bisweilen sehr hektisch zugeht.

TESTER-MEINUNG

Joe war der Verzweiflung nahe – die ungenaue Steuerung, die schlechte KI der eigenen Leute und die fehlende Speicherfunktion verschafften ihm mindestens fünf Kilo zusätzlichen Kummerspeck. Derartige Erfahrungen prägen; selbst nach der Patchinstallation auf Version 1.1 grummelte er noch und hatte Mühe, die phantasievolle Grafik und die rundum gelungene Atmosphäre zu würdigen.

Roland ging es in einem Streitgespräch daher darum, diese Vorzüge hervorzuheben: Wer sich solche Mühe mit dem Ambiente und der Hintergrundmusik macht, hat seiner Meinung nach schon alleine deshalb etliche Schulterklöpfer verdient.

HÄNDLER

David Fioretti vom Spielefachgeschäft **PC Fun** stellte positive Atteste aus. Es würde sich um Produkte für typische Rollenspieler handeln, die sich denn auch zuhause im Laden einstellen und beide Spiele zu einem Erfolg machen. Bei Vampire schimpfte dagegen jeder über die fehlende Speicherfunktion, dies ließ aber schnell nach (Patch).

Nur die Steuerung wurde nicht geändert, laut Fioretti ein Fehler, da diese schlichtweg grässlich und unakzeptabel sei. Aber Vampire-Spieler seien harte Knochen: Insbesondere die Spezial Edition, die in einem Kindersargähnlichen Behälter verkauft wurde (vermutlich die größte Computerspielpackung aller Zeiten), ging weg wie frische Blutkonserven.



PR-Direktor Wilding bei einer seiner Lieblingsbeschäftigungen: Aus Vampirsorgen klettern.

Chart-Erfolge

Der scharfe Biss im zweiten Monat und der schnelle Patch sorgten für den Verkaufserfolg.

Juni 2000	Platz 20
Juli 2000	Platz 5
August 2000	Platz 8
September 2000	Platz 21
Oktober 2000	Nicht mehr unter den ersten 30

Leser-Charts

Ein Liebling der Lesermassen ist Vampire nie gewesen.

Juli 2000	Platz 12
August 2000	Platz 15
September 2000	Platz 13
Oktober 2000	Platz 17
November 2000	Platz 29
Dezember 2000	Platz 28

WERTUNG

HERSTELLER: Nihilistic/Activision
GENRE: Rollenspiel
Test in Ausgabe: 8/2000 und 10/2000
www.activision.de

PCPLAYER
SPIELSPASS
83



HERSTELLER: ACTIVISION

PR-Direktor Markus Wilding war anfangs nicht so froh, obwohl Vampire sein persönliches Lieblingsspiel ist; monatelang hatte er die Entwickler gedrängt, doch eine Speicherfunktion einzubauen. Erst als es auf amerikanischen Internetforen Kritik hagelte, gab Nihilistic nach und war dann immerhin bis zum Start der deutschen Version drei Wochen später in der Lage, dieses Feature nachzuliefern. Das wirkte sich auch bei den Verkaufszahlen in Deutschland aus: 57 000 Flattermänner, für einen Erstling bemerkenswert. Zieht Wilding nun in Erwägung, dass zeitgleich »Diablo 2« erschien, kann er mit dem Verkauf nur noch zufrieden sein. Die Steuerungsproblematik hält Wilding nicht für so gravierend, etwas Einarbeitungszeit würde Wunder wirken. Ob es einen Nachfolger geben wird oder ein völlig neues Projekt, ließ Wilding offen; die weitere Zusammenarbeit zwischen Activision und Nihilistic gilt bereits als sicher.

KURZBE-SCHREIBUNG

Icwind Dale spielt im ewigen Eis eines Barbarenstaates, verwendet aber die bekannte Infinity-Engine von 'Baldur's Gate'. Kampf ist Trumpf: Es gibt kaum einen Schauplatz, an dem Sie sich nicht attackieren lassen müssen. Groß sind die Freiheiten bei der Charakterentwicklung – Sie erschaffen alle Ihre sechs Recken selbst. Da es sehr viele Erfahrungspunkte gibt, werden die Charaktere relativ schnell relativ mächtig; der Motivation tut das gut.

LESER

Zu beiden Spielen gab es negative wie positives Feedback.

Vampire

Christina Kort aus Bremen schrieb: »Vampire ist das perfekte Beispiel für ein Spiel, das RICHTIG gut hätte werden können, es aber leider nicht geworden ist. Die Stimmen und die alte englische Sprache im Original waren echt nett. Im Spiel aber waren die Strecken von Stadt zu Stadt viel zu kurz. Kaum aus Prag draußen, war man gleich in Paris ... Und die Neuzeit mit New York war dann dermaßen schlecht, dass ich fast aufgehört hätte.«

Dr. Bernhard Otzonitsky (Wien) ergänzt: »Es ist nahezu unmöglich, auch nur die zwei größeren Missionen durchzuspielen, ohne nach jedem Gegner zum Anfang zurückzulassen, um Blut zu holen. So etwas macht man ein oder zwei Mal, dann wird es einem einfach zu blöd.«

Aber es gab auch viele sehr positive Stimmen wie zum Beispiel die von **Markus Wiemann** (Köln): »Der Gedanke, dass Vampire unter uns sind, ist doch viel spannender als in irgendeiner abgedrehten Fantasywelt Aufträge zu erfüllen. Der Einstieg war sehr leicht, die Steuerung intuitiv, und gerade die Story und die enorme Zeitspanne (über mehrere Jahrhunderte) haben mich gereizt und gefesselt.«

TESTER-MEINUNG

Roland war glücklich. Wohl war ihm **Icwind Dale** ein wenig zu linear, ansonsten aber hatte er fast nur frohe Botschaften. In Sachen Story, Optik und Atmosphäre zieht er den **Baldur's Gate** jedem anderen Rollenspiel vor. Gerade die relativ einfache Hintergrundgeschichte spricht ihn an, hat man hier doch endlich mal ein Spiel, bei dem ein Durchspielen keinen zweimonatigen Urlaub erfordert.

Joe sah das im Grunde ähnlich. Für ihn hat sich **Black Isle/Interplay** mit den **Dales** endgültig als Weltmacht in Sachen Rollenspiel etabliert, die so schnell kein anderer Hersteller attackieren kann.

HÄNDLER

An **Icwind Dale** bemängelten einige Kunden, dass das Programm zu oberflächlich sei und nicht die Tiefe von **Baldur's Gate** besäße. Da dies aber anscheinend erwartet worden war, hielten sich derartige Äußerungen in Grenzen, insgesamt gab es deutlich weniger Beschwerden als über **Vampire**. Mit dem Erfolg hatte **Fiorotti** in beiden Fällen gerechnet. Er ist sich sicher, dass die Zusatz-CD für **Icwind Dale** sich ebenfalls hervorragend verkaufen wird.

Icwind Dale

Johannes Neubauer (E-Mail) war einer der wenigen Leser, die beide Spiele nicht mochten. An den **Dales** störten ihn vor allem: »Das Spiel ist viel zu schwerfällig geraten. Es ist nicht sehr motivierend, irgend so eine Truppe charakterloser Helden durch Eisländer zu manövrieren ...« Und **Rita Schicker** aus Wien monierte: »Eindeutig nur etwas für zwischenschdend. Kampf gehört bei einem Rollenspiel dazu, aber auf die Story lege ich viel mehr Wert.«

Jens Wierenberg aus Hohenheim sah das völlig anders: »**Icwind Dale** ist einer der Höhepunkte des vergangenen Spieljahres. Ein absolut kurzweiliges, spannendes und genial ausbalanciertes Rollenspiel. Es ist nicht so episch wie **Baldur's Gate**, aber das macht ja gerade den Reiz aus: es ist immer Licht am Ende des Tunnels zu sehen, man weiß, dass man dieses Spiel auch irgendwann durch hat!«

Ralph Gulke (Berlin) äußerte sich ähnlich: »Bitte nicht schlagen: Alle AD&D-Titel vor diesem Spiel ließen mich kalt. Aber **Icwind Dale** gab mir den Kick, gerade weil so viel gekämpft wird. Das Schönste an Rollenspielen ist für mich das Aufsteigen meines Charakters, was hier besonders gut gelöst ist.«

(uh)

Leser-Charts

Von einem Ourchhänger mal abgesehen, tummelte sich die **Dales** immer in den Top 10.

August 2000	Platz	8
September 2000	Platz	4
Oktober 2000	Platz	2
November 2000	Platz	20
Dezember 2000	Platz	8

Chart-Erfolge

Die Chart-Positionen sind erstaunlicherweise etwas schlechter als bei **Vampire**.

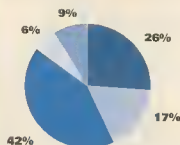
Juli 2000	Platz	17
August 2000	Platz	5
September 2000	Platz	16
Oktober 2000	Platz	29
November 2000	Nicht mehr unter den ersten 30	

WERTUNG

HERSTELLER: Black Isle/Virgin Interactive
GENRE: Rollenspiel
Test in Ausgabe: 9/2000
www.icwinddale.de

PCPLAYER SPIELSPASS
86

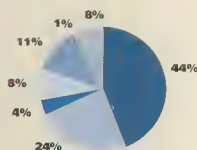
ICEWIND



Wenn Ihnen **Icwind Dale** besser gefallen hat – warum? Was war das Trumpf-Ass?

- 42% Das ausgewogene AD&D-Kampfsystem.
- 26% Die motivierende, straffe Hintergrundgeschichte.
- 17% Die Freiheiten bei der Charakterentwicklung und Partyzusammensetzung.
- 9% Die schöne Grafik.
- 6% Anderer Grund.

Freiheit, die ich mag – unsere Leser haben gerne die Kontrolle über alles.



Welches Spiel ist für Sie der größte Hoffnungsträger in Sachen Rollenspiel?

- 44% Neverwinter Nights
- 24% Pool of Radiance 2
- 8% Dungeon Siege
- 8% Arcanum
- 11% Wizardry 8
- 1% Throne of Darkness
- 8% Anders

Wie nicht anders zu erwarten, freuen sich die meisten auf das nächste Spiel von **Bioware**. Aber »Pool of Radiance 2« liegt auch gut im Rennen.



HERSTELLER: VIRGIN INTERACTIVE

Auch PR-Manager **Mike Hesse** von Virgin Interactive hatte keinen Grund zu klagen: Von **Icwind Dale** ließen sich in Deutschland um die 45 000 Stück verkaufen, weltweit war's noch besser (über 350 000 Spiele). Das Spielprinzip sei deutlich actionlastiger als bei **Baldur's Gate** und würde sich in Richtung **Diablo 2** orientieren; damit würde der Gelegenheitspieler stärker angesprochen, als dies noch beim »Vorgänger« der Fall war. Natürlich würde der Rollenspielcharakter darunter leiden, aber **Black Isle** habe etwas Neues versucht: Einen Kompromiss zwischen Spielbarkeit und Komplexität.

Jedes Spiel, welches auf der BG-Engine basiert, habe beim Kunden von vorneherein hervorragende Karten, vor allem, weil die Infinity-Engine noch mit etlichen CD-Features verbessert wurde. Hesse blickt von daher auch der in Kürze erscheinenden Zusatz-CD »Heart of Winter« freudig entgegen.

AGE OF WONDERS 2

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Triumph Studios/G.O.D
- **Genre:** Rundenstrategie
- **Termin:** 2002
- **Besonderheiten:** Zahlreiche neue

Features, die in Richtung Imperiums-Management gehen ■ Zufallsgenerator für Karten ■ E-Mail-Option ■ Verbessertes Kampfsystem
 ■ **Internet:** (noch nicht auf) www.triumphstudios.com

Wenn das keine gute Nachricht ist: Die niederländischen Triumph Studios arbeiten am Nachfolger zu einem der besten (und meist-unterschätzten) Spiele des Jahres 1999!



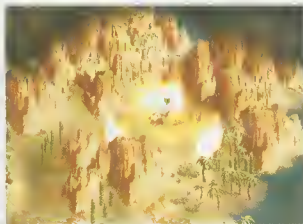
Es gibt viel Interessantes zu sehen. Ein Zauber-Turm steht innerhalb der Stadt, auf den Stadtmauern sind Weheinheiten postiert, und die Burgen an den Rändern des Tals machen die Möglichkeiten des neuen Karten-Generators deutlich.

Der Vorgänger dieses Titels zählt bedauerlicherweise nicht unbedingt zu den Verkaufsschlägern der Spielegeschichte – aber immerhin reichten die etwa 200 000 weltweit abgesetzten Exemplare, um die Produktion eines zweiten Teils abzusichern.

Wenn man »Age of Wonders« möglichst kurz und knapp beschreiben sollte, würde man wohl auf eine Mixtur aus dem Microprose-Klassiker »Master of Magic« und der

»Heroes of Might & Magic«-Serie von New World Computing verweisen. Ähnlich wie bei diesen beiden Spielen dreht sich bei Age of Wonders alles um rundenbasierte Taktik-Kämpfe sowie um die Erforschung zunächst unbekannten Terrains. Und dabei liegt ein Schwerpunkt auf besonders starke »Helden«, welche einen ganzen Haufen von normalen Einheiten anführen.

Wie in Master of Magic waren besagte Helden extrem individuell und entwickelten sich



Die neue Engine von Age of Wonders 2 ermöglicht die Erschaffung von richtigen Gebirgen – und zwar sowohl oben als auch unten!

eher wie Rollenspiel-Charaktere als gewöhnliche Strategiespiel-Figuren. Beispielsweise konnten sie sich zu leistungsfähigen Magiern fortbilden, die sich auf die vom Spieler gewünschten Schulen und Sprüche konzentrierten. Besser noch, diese Änderungen und Spezialisierungen wurden in der Solokampagne von einer Stufe zur anderen Stufe übertragen. All dies war von schöner, handgezeichneter 2D-Grafik flankiert, welche uns tief in die tolkieneske Story hineinropf.

So viel zu den geläufigen Fakten. Weniger bekannt ist vielleicht, dass Age of Wonders schon vor der Veröffentlichung auf eine relativ turbulente Geschichte zurückblicken konnte. Zeitweilig steckte das Spiel in einer Phase fortwährender Designänderungen fest, welche eine komplette Renovierung der Grafik sowie viele grundlegende Fragen des Spielverlaufs umfassten. Am Ende kam ein Spiel mit sehr viel Tiefe und hoher Langzeitmotivation dabei heraus – aber es war immer noch nicht wirklich das, was die Entwickler ursprünglich im Sinne hatten.

Und dies ist der Punkt, an dem »Age of Wonders 2: The Wizard's Throne« ins Spiel kommt. Auf der einen Seite wurzelt es sehr stark im Feedback der Käufer und Fans, auf der anderen Seite im Wunsch der Triumph-Belegschaft, die Möglichkeiten des originalen AoW-Designs diesmal vollständig auszuschöpfen. Der Nachfolger soll den Spielern nicht nur mehr von dem geben, was ihnen



Die taktischen Kämpfe spielen sich nun auf viel kleineren Karten ab.



Hier können Sie sehen, wie wenig sich die Reiter über das Drachenfeuer freuen.

am Erstling gefiel, sondern sich auch neuen Features zuwenden.

Lennart Sas, Designer und 2D-Grafiker, meint dazu: »Im Kern war Age of Wonders ein Fantasy-Wargame. Auf dieser Grundlage wollen wir weitere Elemente hinzufügen, die in Richtung Imperiums-Management und Rollenspiel gehen. Verbesserte Städtebaumöglichkeiten gehören dazu, aber auch die so genannten Wizards.«

Diese Wizards stellen so etwas wie die Seele des neuen Spiels dar – während die konventionellen Helden abgeschwächt wurden. Als Grund dafür nennt Sas, dass letztere einfach dazu neigten, im späteren Verlauf zu stark zu werden. Und die KI konnte mit diesen Superhelden dann nicht mehr fertig werden. Nun wird es verschiedene Heldenklassen geben, und abhängig von seiner Klasse erfährt der Bursche diverse Einschränkungen seiner Entwicklungsmöglichkeiten, vor allem auch in Bezug auf seine magischen Talente.

Die Wizards wiederum sind zwar unbestreitbar die mächtigsten Einheiten im Spiel, doch erweisen sie sich als wesentlich schwächer, sobald man sie aus ihrem Zauber-

Turm herausholt. Drinnen stehen ihnen buchstäblich weltumspannende Sprüche zur Verfügung, draußen hingegen nicht – ganz abgesehen davon, dass der Wizard im Nahkampf stets eine ziemlich traurige Figur abgibt. Diesen Schuster lässt man also besser bei seinen Leisten ... Die Zau-

ber-Türme selbst können zwar einerseits Bestandteil von Städten sein, sind aber auch in der freien Wildbahn bestens platziert. Dort können sie mit Beschwörungsportalen, Dungeons oder gesicherten Toren sogar kräftig ausgebaut werden.

Abgesehen von all dem wird es so etwas wie höhere Wesen in Age of Wonders 2 geben. Diese Götter sind als Nicht-spieler-Charaktere konzipiert, die einerseits der Ausbalancierung dienen, andererseits aber auch Quests produzieren. Zu Beginn treten sie dem Spieler gegenüber neutral auf, später kann man die Beziehungen durch spezielle Schreine verbessern. Diese Schreine garantieren einerseits der Stadt, in der sie stehen, bestimmte Boni, und dienen andererseits als »Sprachrohr«, so dass der jeweilige

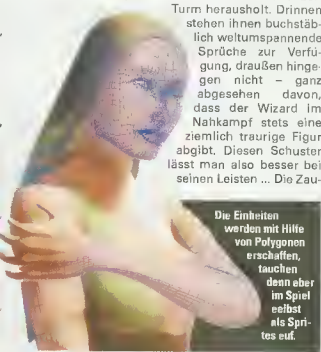
Gott die Erledigung von Aufgaben fordern beziehungsweise sich beschweren kann, wenn Handlungen des Spielers seinen Interessen zuwiderlaufen.

Insofern entfernt sich die Fortsetzung schon ein ganzes Stück vom Original, doch die bisherigen Fans brauchen sich nicht allzu sehr beunruhigen: Ein großer Teil des ursprünglichen Spielablaufs wird bleiben, wie er war. Die sechs magischen Schulen sind alle wieder dabei, viele der zwölf Rassen werden überleben (wenn auch zum Teil mit neuen Einheiten), und die diplomatischen Beziehungen zu anderen Herrschern sind so wichtig wie zuvor. Auch die optionale Wahl zwischen taktischem und automatischem Kampf bleibt erhalten, und zudem verbessert Triumph den Kampfbildschirm. Denn die riesigen Schlachtfelder im Vorgänger sorgten ja meist nur für einige sinn- und ereignislose Züge, bevor die beiden Armeen aufeinander stießen. Daher werden die Kombattanten jetzt von vornherein näher zusammengesetzt, so dass sie sich sofort in Fernkampfreichweite befinden.

Die allgemeine Präsentation bekommt ebenfalls eine Renovierung: Die Einheiten sind inzwischen etwa doppelt so groß wie zuvor und werden mit Hilfe von acht Mal mehr Animations-Frames bewegt. Außerdem sorgt der Terrain-Generator nunmehr für richtige Erhebungen, die auch im strategischen Kalkül eine Rolle spielen.

Erfreulicherweise wird Age of Wonders 2 wie gehabt in zwei verschiedenen Modi spielbar sein, nämlich im klassischen Rundensystem sowie im simultanen Modus, der als ein begrenztes Zugverständnis an die Echtzeit betrachtet werden kann. Die Multiplayer dürfen sich ebenfalls freuen, denn die diversen Optionen in dieser Hinsicht (Hotseat, LAN, Internet und E-Mail) kehren allesamt wieder. Und schließlich bauen die Triumph-Studios endlich einen Generator für Zufalls-karten ein, was die Langzeitmotivation noch einmal ganz enorm steigern dürfte.

Als wir Sas abschließend fragten, worüber er sich in Age of Wonders 2 am meisten freut, nannte er die Gesamtheit der neuen Elemente, welche sich zu einem Feature zusammenfügen, das den Triumphern als »Rollenspiel auf Imperiums-Level« geläufig ist. Mit Hilfe von Management-Bestandteilen, der bedachten Auswahl von Magie sowie der diplomatischen Beziehungen zu Göttern und anderen Herrschern lässt sich nämlich ein Königreich komplett nach eigenen Wünschen erschaffen. So können Sie als Ober-Über massenweise Orks und andere Orks in die Schlachten führen beziehungsweise als charismatischer Neutraler auf die ökonomischen Potenzen Ihres Reiches setzen – oder gar ein grüner Baumschmuser werden. Nichts ist unmöglich, vor allem auch in Hinblick auf den bereits erwähnten Zufallsgenerator. Tja, *open end* als Maxime für den Spielverlauf scheint nicht mehr ganz so abgesetzt zu sein wie noch vor einiger Zeit. Schön, dass eine hochkarätige Rundstrategie wie Age of Wonders 2 diese Entwicklung unterstützt. (PC Gamer/jn)



Die Einheiten werden mit Hilfe von Polygonen erschaffen, tauchen dann aber im Spiel selbst als Sprites auf.

CIVILIZATION 3

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Firaxis/
Hasbro Interactive
- **Genre:** Aufbau-Strategie
- **Termin:** Nicht vor 2002

- **Internet:** www.firaxis.com/civ3
- **Besonderheiten:** ■ Mehr Diplomatie-Optionen ■ Verbesserte KI
- Viele Multiplayer-Optionen ■ Komplett neue Grafik-Engine ■ Mit Teilen aus Alpha Centauri

Seit der letzten Ankündigung auf der E3 hörte man nicht mehr viel von Sid Meiers neuem Baby. Jetzt lüftet Firaxis den Schleier – aber nur ein kleines bißchen.

Das Kampfsystem wird stark überarbeitet. Hier sehen Sie einige der moderneren Einheiten.



Über ein halbes Jahr warten Strategen auf dem ganzen Erdenrund nun schon auf Infos zum neuesten Teil der legendären »Civilization«-Reihe. Hier sind sie!

Auf der Firmenwebseite www.firaxis.com wurde endlich ein eigener »Civilization 3«-Bereich eingerichtet mit ersten Neuigkeiten und Bildern zu Sid Meiers heiß erwartetem nächsten Strategie-Titel.

Was ist neu?

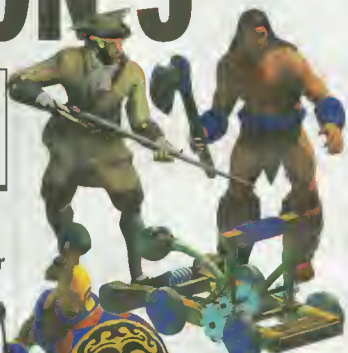
Civ 3 soll nicht einfach eine verbesserte Version der Vorgänger werden. Dazu Jeff Briggs, Designer bei Firaxis: »Wir konzentrieren uns darauf, bisher unbekannte Regionen von Civilization zu erforschen. Dadurch bekommt der Spieler mehr Optionen und spaßige Möglichkeiten, sein Reich so aufzubauen, wie er möchte. Natürlich kombinieren wir die besten

und innovativsten Einfälle aus »Alpha Centauri« mit denjenigen Teilen aus Civilization, die zum Suchtpotenzial der Reihe ihr Scharflein beigetragen haben.«

Da wäre zum Beispiel das Kampfsystem. Nationen können begabte Führungspersönlichkeiten hervorbringen, die das Kriegsglück entscheidend beeinflussen. Und nicht nur das, sondern die komplette spätere Entwicklung des jeweiligen Landes, indem sie Wissen und Erfahrung an nachfolgende Generationen weitergeben.

Aber auch die Einheiten und Waffensysteme werden überarbeitet. Mit Artilleriegeschützen, Schlachtschiffen oder Katapulten klopfen Sie

»Ein weiterer Software-Meilenstein.«



Aber auch eher Altmodisches steht zur Verfügung, mit dem Sie sich zunächst begnügen müssen.

einen Gegner erst weich, dann stürmen Sie seine Bastion wesentlich leichter. Außerdem soll es nun nicht mehr möglich sein, mit altmodischen Truppen einen Pass gegen voranrückende

Panzereinheiten zu verteidigen.

Die Grafik-Engine basteln die Programmierer komplett neu, sie hat mit den Vorgängern und auch mit Alpha Centauri nichts zu tun – letzteres »bestach« ja vor allem durch seine scheußlichen Landschaften. Stattdessen bekommen Sie nun schöne Einheiten und Landschaften, die weitaus besser aussehen sollen. Einstweilen hat noch niemand die Areale gesehen, Bilder sind vorerst nicht zu erwarten – obwohl das Team angeblich schon »mit großem Vergnügen« eine spielbare Version testet. Auch einen Veröffentlichungstermin nennen die Mannen um Sid Meier noch nicht, dieses Jahr rechnen wir aber nicht mehr mit dem Rundenstrategie-Titel.

Das überarbeitete Interface soll Anfänger wie alte Hasen gleichermaßen ansprechen. Und im Multiplayer-Bereich wird Komfort ebenfalls groß geschrieben: Außer über ein lokales Netzwerk dürfen Sie via Internet oder hintereinander im Hotseat an einem Rechner spielen. Natürlich können Sie auch per E-Mail gegeneinander antreten, indem Sie dank einer eingebauten Funktion Spielstände verschicken.

Auch wenn es noch eine Weile dauern wird, bis wir den nächsten Streich von Firaxis abschätzen können – wie wir Sid Meier kennen, wird uns sicherlich ein weiterer Software-Meilenstein bevorstehen. (mash)

Jetzt den aktuellen Katalog mit 240 Seiten urbaner Made bestellen, **0511-70 12 70** anrufen, www.ziehndichan.com ansurfen oder ganz einfach **Pastkarte einstecken**. Der Frantline-Katalog kommt dann Anfang März druckfrisch zu dir...

kostenlos

FRONTLINE

dein frühlingserwachen wird präsentiert von...

The red graphic features a collection of brand logos arranged in a grid-like fashion. The logos include: Dickies, a globe icon, ILUMATIC DESIGNZ, X-LARGE, a stylized 'm' logo, W&L, a 'b' logo with 'BOB' underneath, carhartt, a stylized 'B' logo, ENERGI, gravis, adidas, KIPPODI, a globe icon, CAT, NIKE, a star logo, TRIPLE FIVE NYC, and a stylized 'S' logo. In the center of the graphic is a photograph of a boat on a body of water, with a sign on the boat that reads 'FRONTLINE'.

240 Seiten urbane Made – gratis!

hotline **0511.70 12 70** | www.ziehndichan.com

SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Rebel Act/Codemasters
- **Genre:** Action-Rollenspiel
- **Termin:** Februar 2001

- **Internet:** www.codemasters.com
- **Besonderheiten:** 4 Charaktere zur Auswahl ■ Beeindruckende Licht- und Schatteneffekte ■ Realistische Spielphysik

endlich in die Läden kommen.

Bei einem 3D-Action/Rollenspiel-Mix wird sich kaum jemand an der stereotypen Story stoßen: Nach dem letzten großen Sieg über die Mächte der Dunkelheit brach im vorliegenden Fantasyreich ein goldenes Zeitalter an. Doch jetzt sammeln sich die Kreaturen der Finsternis wieder unter dem Banner des Erzmagiers Dal Gurek und planen das Ende dieser heilen Welt. Ob da der Ruf nach neuen Helden nicht zu spät erschallt?

Der Berber kann zwar mächtig zuschlagen, ist aber schlecht geganzert.



Schattenspiele: Atmosphärische Effekte wie der hühnerhafte Schatten unseres untoten Kontrethanten sorgen ordentlich für Gänsehaut.

Licht und Schatten

Eigentlich handelt es sich bei Severance um ein 3D-Hack-n-Slay im Stil von »Rune«. Im Vergleich zu diesem kann es jedoch mit einem wesentlich erweiterten Kampfsystem auftrumpfen, das eine breite Auswahl an verschiedenen Nahkampfaffen, Schlägen, Paraden und Spezialattacken bietet. Zum anderen erlaubt ein rollenspielartiger Stufenaufstieg eine stetige Entwicklung des Charakters. Dabei gibt es unter anderem neue Waffen, Schläge und Kombinationsan-

Die Amazone ist sehr flink und spezialisiert sich auf Distanzangriffe.

griffe zu erlernen. All dies soll vier verschiedenen Charakteren mit individuellen Stärken und Schwächen zugute kommen.

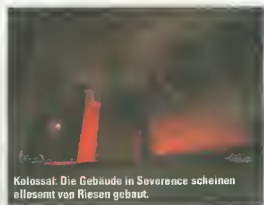
Der auf den ersten Blick faszinierendste Aspekt von Rebel Acts Erstling ist sicherlich die atemberaubende Spiele-Engine. Diese erlaubt phantastische Schatten-Effekte, welche der Erforschung dunkler Verliese im Fackelschein neue Intensitätsstufen eröffnet. Darüber hinaus besitzt sie ein Physikmodell, das sogar das Abtrennen von Holz und einen die Treppe hinabkullernden Ork-Schädel erschreckend realistisch darstellen kann. Ob so viel Licht wirklich nur in der Grafik-Engine viel Schatten erzeugt, dürften Sie beim Test in unserer nächsten Ausgabe nachlesen. (luc)

Während der Ritter eine breitere Palette an Angriffen besitzt, macht der Zwerg dies mit seiner dickeren Rüstung wett.

Mit »Severance« verzückt ein spanischer Entwickler Grafik-Gurus auf der ganzen Welt.

Wie viele spanische Software-Entwickler kennen Sie eigentlich? Nur einen einzigen? Pyro? Höchste Zeit, dass wir da was richtig stellen. Schon seit über vier Jahren werkeln ein paar Jungs unter dem Namen Rebel Act Studios an ihrem ersten Spiel.

Zunächst »Blade« getauft, geisterte dieses dann auch schon seit 1997 alljährlich auf europäischen Spiele messen herum. Mit Codemasters als Vertrieb und »Severance: Blade of Darkness« als neuem, von Copyright-Sorgen befreiten Namen soll das Spiel demnächst



Kolosak: Die Gebäude in Severance scheinen allesamt von Riesen gebaut.

DAS GEHEIMNIS DER DRUIDEN

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** House of Tales/CDV
- **Genre:** Adventure
- **Termin:** 1. Quartal 2001
- **Internet:** www.geheimnis-derdruiden.de

- **Besonderheiten:** Bis zu 1000 Polygone pro Spielfigur ■ Fünf Stunden erfreulich gute Sprachausgabe ■ Klassisches Point&Click-Abenteuer im Stile von »Baphomet's Fluch« ■ 50 unterschiedliche Schauplätze, jeweils mit mehreren Räumlichkeiten

Scotland Yard muss stets die Kastanien aus dem Feuer holen, wenn es spukt – man denke nur an John Sinclair. Nun bekommt Johnny einen Kollegen: Detective Halligan!

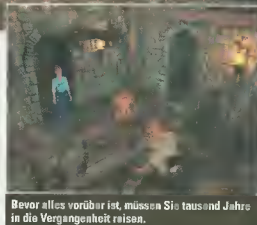
Und Druiden können
DOCH zaubern!



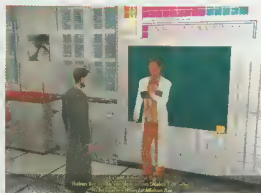
Freilich ist Halligan ein eher unfreiwilliger Geisterjäger, zudem glaubt er anfangs an einen ganz gewöhnlichen Ritualmord, und schließlich handelt es auch nicht wirklich um Dämonen, sondern eben um Druiden. Aber gruselig genug geht es dennoch zu ...

Der ungewöhnliche Fall (säuberlich abgeätzte Menschenknochen mitten im Stadtpark) hat nämlich eine Vorgeschichte, die 1000 Jahre weit zurückreicht. Die Druiden von England standen damals kurz vor ihrem Ende, also führten sie am Stonehenge-Monument eine unerhörte Zeremonie durch: Fünf Säuglingen wurde die Macht des Druidentums übertragen! Es entwickelte sich in der Folge wie geplant eine einflussreiche druidische Geheimgesellschaft, doch verfolgt diese mittlerweile äußerst obskure Ziele. Und so steht die Welt heute, 1000 Jahre später, kurz vor einer grässlichen Katastrophe.

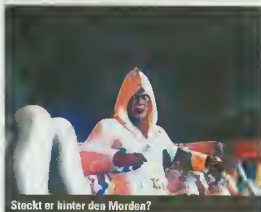
Bevor alles vorüber ist, müssen Sie tausend Jahre in die Vergangenheit reisen.



Zum Glück muss sich der arme Detective gegenüber seinen Feinden von der Druiden-Befreiungsfront nicht allein behaupten. Die attraktive Anthropologin Dr. Turner steht ihm schon bald zur Seite und beide erhalten zusätzliche Unterstützung vom Mysterien-Experten Arthur Bleke. Wird auch nötig sein,



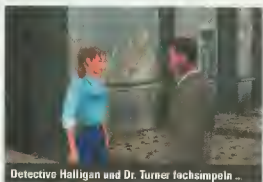
Die Gerichtsmedizin bekommt Arbeit ...



Steckt er hinter den Mord?

denn bevor die Welt ein weiteres Mal gerettet ist, müssen Halligan und Turner in die Vergangenheit reisen. Aus dieser Vorgabe haben die Hersteller ein konventionelles Point&Click-Adventure gestrickt, das mit einer handlichen Bedienung glänzt und in Bezug auf Präsentation und Story ein wenig an »Baphomet's Fluch« erinnert. Die handelnden Figuren wirken dabei sehr echt – eine Folge des Umstandes, dass sie aus bis zu 1000 Polygonen bestehen. Schließlich hat House of Tales sogar noch eine neue Animationsidee eingebaut: Vor Türen oder Hausecken bremst Halligan erst einmal ab, bevor er erstere öffnet oder um die Ecke herumgeht. Sieht ziemlich realistisch aus, könnte aber auf die Dauer Nervpotenzial entwickeln.

Besonders stolz sind die Programmierer auf ein System, das in allen Sprachen lippen-synchrone Mundbewegungen ermöglicht – in der derzeit vorliegenden Demoversion kommt das zwar nicht so auffällig zum Tragen, aber bis zur Endfassung ist ja noch Zeit. Die Sprachausgabe hingegen klingt schon jetzt überzeugend, weil (oder gar obwohl?) teure Profisprecher aus dem Kinogeschäft einge-kauft wurden. Oft kämpfen diese Leute bei Spiele-Verrentungen ja mit dem Problem, nicht zu wissen, was sie da eigentlich tun, und das spürt man dann allzu deutlich. Nicht aber hier, wie gesagt, im Gegenteil: Besonders der über den Tatort wachende Bobby hört sich ausgesprochen stimmig an ... (jn)



Detective Halligan und Dr. Turner fuchsimpeln ...



SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** PopTop/Take 2
- **Genre:** Aufbaustrategie
- **Termin:** 2. Quartal 2001

- **Internet:** www.poptop.com
- **Besonderheiten:** Editor eingebaut
- Sechs Zoom-Level ■ Auflösung bis zu 1600 x 1200 ■ Sehr verflochtenes Wirtschaftsmo-
dell ■ Zufallsgenerator

Wollten Sie schon immer mal Presidente oder Comandante sein? Geben Sie ruhig zu, dass der kleine Diktator auch in Ihnen steckt – in »Tropico« dürfen Sie ihn zum Spielen rauslassen ...

Eisgekühlter Cuba Libre, laszive Latino-Rhythmen, devisa-
bringende Luxushotels, Rumfabriken und Briefkastenfirmen, renitente Revolutionäre und marodierende Militärs – das alles ist das täglich Brot karibischer Diktatoren. Also vielleicht bald auch Ihres?

Nun, was mich angeht, so liebe ich je stabil gebaute Menschen. Die haben meistens keine

Lust, runde Bälle in eckige Kästen zu schließen und sitzen stattdessen lieber im bequemen Sessel, um den Dingen auf den Grund zu gehen – was für ein Spiel ja nur segensreich sein kann. Frenz J. Felsi ist einer dieser Gesegneten, wie sein Name schon nahe andeutet. Der »Tropico«-Designer von PopTop Software machte uns letzten Montag seine Aufwartung, und siehe da, seine tolle karibische Insulaner-Simulation bestätigte meine Sympathie für Dicke.

Dabei merkt man dem Spiel auf den ersten Blick gar nicht an, was alles in ihm steckt.



Dieses Hotel gehört eher zur Unterklasse – die angeklickte Touristin stammt aus Rom und gibt täglich 24 Dollar aus.

Okay, die Grafik macht wirklich einen Aufsehen erregenden Eindruck, vor allem in den hohen Zoomstufen, aber davon abgesehen wirkt Tropico zunächst wie ein x-beliebiges Aufbauspiel. Aber schon der Einstieg belehrt den angehenden Keriblen eines Besseren: Zunächst wären da verschiedene Parameter für die gewünschte Insel festzulegen, aus denen der Zufallsgenerator dann das fertige Eiland bastelt. Dabei geht es um Fragen wie Landhöhe, Vegetations- und Rohstoffdichte und dergleichen. All dies hat bereits Konsequenzen – wenn höher gelegene Terrains feh-



Die Luxusklassen-Touristin



Touristen und andere Reisende klettern aus dem antiken Propeller-Flieger.

len, werden Sie beispielsweise kaum Kaffee anbauen können; wenn wenig Rohstoffe vorhanden sind, müssen Sie sich halt auf Landwirtschaft und Tourismus konzentrieren. Weitere Folgen stehen zu erwarten, wenn die Figur des Herrschers selbst (Ihr Alter Ego im Spiel) erstellt wird. Der Bursche hat so etwas wie einen Lebenslauf, hier entscheidet sich, wie er an die Macht gekommen ist. War es ein Putsch, eine Revolution, eine freie



Der Bankdirektor

Wahl oder womöglich gar eine Intervention seitens der USA oder der UdSSR? Je nachdem wird er mit Teilen seiner Bevölkerung oder auch mit einer der Supermächte besonders gute Beziehungen unterhalten. Auch die rein persönlichen Eigenschaften des Mannes sind von Bedeutung: Ist er ein volksnaher Populist, so werden ihm die Armen, die Kommunisten und wahrscheinlich auch die Intellektuellen besonders gewogen sein. Dafür wird er eher wenig Freunde im Militär und im Klerus finden. Kennt man ihn als hemmungs- →

Interview mit Franz Felsl

Pop Tops gemeiner Di(c)ktator



Franz J. Felsl, Grafiker und Spieldesigner bei PapTap-Software

PCP: Franz, irgendwie erinnert mich dieses Spiel an »Railroad Tycoon 2«.

Franz Felsl: Na, woran das wohl liegt? (FF grinst.) Im Ernst: Die Grafik-Engine ist in der Tat ein verbesserter Abkömmling der RT-Routinen, und das Prinzip der aufklappbaren Akten haben wir ebenfalls von dort übernommen, weil sich weitergehende Informationen auf diese Weise schnell einblenden lassen, ohne dass man aus dem Spielbildschirm gehen muss.

PCP: Weitergehende Informationen gibt es in der Tat jede Menge – habt ihr keine Angst, die Leute zu erschlagen?

FF: Nein, man kann Tropico ganz entspannt im »Rundteller-Modus« spielen. Man kann aber auch Siegbedingungen voreinstellen oder sich selber Ziele setzen – in dem Fall schadet es sicher nicht, etwas tiefer in die Zusammenhänge einzusteigen.

»Von einer Revolution aus dem Land gejagt.«

PCP: Eine der Möglichkeiten ist ja das Endless-Spiel – ändern sich da mit der Zeit die äußeren Umstände oder die technischen Möglichkeiten?

FF: Tropico ist in den 50er und 60er Jahren des vorigen Jahrhunderts angesiedelt. Da gab es noch echte Feindbilder, und die Welt war herrlich schwarz und weiß. Gäbe es hier Veränderungen, könnte das Spiel nur verlieren. Also bleibt alles, was es ist, egal wie lange eine Partie dauern mag.

PCP: Welcher Regierungsstil gefällt Dir persönlich am besten?

FF: Also, neulich erst wurde ich von einer Revolution aus dem Land gejagt – falls es das ist, was Du wissen wolltest ... (grinst richtig schön fließ)

Inselbewohner können sterben (siehe Plot!), und zwar aus natürlichen Ursachen oder durch Gewalttätigkeit.



Tropico



Eine Stadt in ihren Anfängen: ein paar Hütten und Häuschen, zwei Farmen, eine Kirche sowie (am linken Bildrand erkennbar) der momentan noch nicht texturierte Palast.



Schule, Kirche, Rummfabrik und Bootsteg – wichtige Installationen für Ihre Insel-Infrastruktur

→ Ionen Frauenhelden, wird der weibliche Teil der Bevölkerung stets eine gewisse Distanz zu ihm wahren, und so weiter, und so fort ...

All diese Voreinstellungen wirken sich auf das ökonomische Profil der Insel aus: Ist der Handel mit einer der Schutzmächte besonders profitabel? Finden Nachbars und Cabarets wohl wollende Aufnahme? Liegt eine Perspektive im Aufbau eigener Industrieketten? Dem verbreiteten Typus des »Wild-Dreifloss-Spielers« wird dies vielleicht gar nicht so auffallen. Er baut halt Häuser für seine Bürger, schafft mit Farmen oder Holzfällercamps Arbeitsplätze und kümmert sich mit Hilfe von Schulen und Universitäten um das Bildungsniveau seiner Leute.

Sim City Tropicana?

Das hört sich ein bisschen wie »Sim City« an, und tatsächlich hat dieser Vergleich eine Menge für sich. Wer allerdings den Ehrgeiz hat, etwas tiefer zu blicken, wird schnell feststellen, dass es viel zu entdecken gibt. Hier hängen die einzelnen

Faktoren nämlich wesentlich enger zusammen, als dies beim legendären Städteimulator der Fell ist. So sind die Bürger des Ortes keine anonymen Sims, sondern richtige Personen mit Namen, Fähigkeiten und Familienstammbaum. Das braucht Sie zunächst nicht weiter zu kümmern, weil die Burschen ohnehin nicht direkt zu steuern sind.

Aber es kann doch wichtig werden: Angenommen, Ihre Politik ist nicht so furchtbar erfolgreich, weshalb des Volk

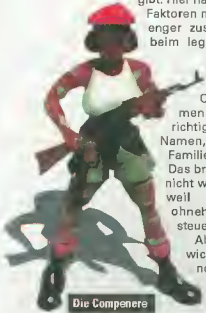
murt. In dieser heiklen Lage kommen Sie auf die naheliegende Idee, einen potenziellen Rebellenführer (also jemand, der Sie nicht mag und hohe Werte in Mut und Menschenführung hat) durch die Nationalgarde aus dem Weg räumen zu lassen. Tja, könnte klappen. Könnte aber auch sein, dass Sie dessen Frau und Eltern dermaßen gegen sich aufbringen, dass Sie buchstäblich vom Regen in die Traufe kommen. Sie wissen schon – Märtyrer sind die vielleicht schlimmsten Feinde von Diktatoren!

Auch in manch anderer Hinsicht zählt es sich aus, auf die Feinheiten zu achten: Wer etwa eine Bank baut, lockt damit nicht nur mehr Touristen und Finanzmagnaten ins

Der Priester

Land, er wird vielleicht auch hochqualifizierte Arbeitskräfte importieren müssen – so weit das heimische Bildungsniveau nicht ausreicht. Und die Gebäude selbst haben natürlich ebenfalls ihre Auswirkungen: First-Class-Hotels direkt neben Sägewerken sind kein so gute Idee ...

Und was ist das Ziel der ganzen Veranstaltung? Nun, Sie können zu Beginn ein Spielziel einstellen. Sie können sich an den mitgelieferten Szenarios versuchen. Sie können aber auch bis in alle Ewigkeit Ihre Lieblings-Insel betonieren. Wenn Sie können, versteht sich, denn der ganze Spaß mag auch ein plötzlich- ches Ende nehmen: In einem Militärputsch, einer Revolution – oder auch anlässlich einer verlorenen Wahl! (jn)



Die Compensere



Eine Stütze der Inselwirtschaft: Das Holzfällercamp.

WIGGLES

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** SEK.ost/innonics
- **Genre:** Aufbaustrategie
- **Termin:** Mai 2001
- **Internet:** www.wiggles.de

- **Besonderheiten:** Ambitioniert
- Dreidimensionales Ausbau-Strategiespiel
- Mehrere Zwergengläns
- Fünf geschichtliche Epochen
- 100 Aktivitäten
- Charaktere mit Persönlichkeit
- Viele Waffen und Kampftechniken

Klein, aber oho: Im Auftrag Odins wühlen sich drollige Zwerge durchs Erdreich.



Tiefer, immer tiefer – so budeln sich die Wiggles bis zum Erdmittelpunkt hinunter.

Was tun, wenn Höllenhund Fenris Amok läuft und Siegfried gerade keinen Dienst schiebt? Ganz einfach – das ist eindeutig ein Fall für die »Wiggles«!

Zumindest sieht dies Dbergott Ddin so und beschließt in seiner Weisheit, dieses kleine Zwergenvolk auf den Weg in die Unterwelt zu schicken. Bis dorthin gelangt nur, wer sich mühsam durchs Erdreich wühlt. Um der Angelegenheit noch ein wenig Pep zu geben, werden gleich mehrere Völker gleichzeitig mit diesem heiklen Auftrag betraut. Für die Wiggles beginnt damit eine wahrlich lange Reise. Vier Welten und fünf Geschichtsepochen sind zu durchqueren bis der Endkampf gegen den tollwütigen Höllenklafter beginnen kann. In die dynamisch ablaufende Kampagne sind 24 Missionen eingestreut, deren Anordnung und Verlauf sich ganz nach dem individuellen Verhalten des Spielers richten.

Überhaupt spielen Charakterfragen eine ganz große Rolle. Jeder Wiggle hat seine eigene Persönlichkeit und eignet sich je nach seinen Fähigkeiten für unterschiedliche Aufgaben. Anfangs werden die putzigen Wesen

noch von Ihnen ausgebildet, später vererben sie ihr Können an ihre Nachkommen. Tatsächlich paaren sich die kleinwüchsigen Damen und Herren bei gegenseitiger Sympathie und stimmigen Rahmenbedingungen, vorausgesetzt, sie haben Zeit und Muße für solche Umtriebe. Teilen Sie den Jungs und Mädels zu wenig Freizeit zu, so verlieren Sie nicht nur rasch die Lust an der Arbeit, sondern entwickeln sich auch nicht im gewünschten Maße weiter. Rund 100 verschiedene Aktivitäten – vom Abfeiern bis hin zum Baden – bringen Leben in die Bude.

Zwergenwerfen

Folglich entstehen in den Höhlen rasch unterschiedliche Einrichtungen für das tägliche Leben Ihrer Wuselwichte. Hinzu kommen über 30 Produktionsstätten, in denen rund 20 Werkzeuge hergestellt werden. Ständig müssen Sie die Forschung vorantreiben, so sind anfangs besonders Leitern hilfreich um zu tieferen Stollen zu gelangen, später installieren Sie richtige Aufzüge.

Besonders wichtig ist allerdings ein rechtzeitiges Kampftraining, denn neben dem End-



An der Oberfläche sieht alles noch ganz freundlich und idyllisch aus.

gegner Fenris lauern diverse Monster im Erdreich. Es gibt vier Kampftechniken zu erlernen, zu denen auch spektakuläre Gegenraufmisch-Variationen wie Karate gehören. Zehn Waffenarten lassen sich entwickeln, wobei die Schusswaffen im Vergleich zu den eleganten Lichtsäbeln richtig derb wirken.

Wo gegraben wird, da wird auch gegessen, und so landen Pilze und sogar schmackhaft zubereitete Hamster rasch im Verdauungstrakt. Nagetiere lassen sich allerdings nicht nur verputzen, doch vor einen Karren gespannt lösen sie Transportprobleme, und in Laufräder gezwängt erzeugen Sie Strom für diverse Maschinen.

Optisch erinnern die rasch entstehenden Höhlensysteme ein wenig an den Klassiker »Dungeon Keeper«, nur betrachten Sie das Geschehen diesmal nicht von oben, sondern von der Seite. Ein Vorteil dieser ungewöhnlichen Perspektive ist, das sich dadurch die Gefahr von Orientierungsproblemen vermindert, die

»In punkto Innovation die Nase vorn.«

manch einer angesichts der opulenten, frei zoombaren 3D-Grafik vermuten könnte. Denn gerade den Überblick zu behalten ist angesichts von bis zu 50 gleichzeitig agierenden Wuslern ausgesprochen wichtig. Sollte schließlich auch noch die von den Berliner Entwicklern versprochene hohe Künstliche Intelligenz tatsächlich realisiert werden, könnte der Newcomer SEK.ost tatsächlich auf Anhieb einen Hit produzieren. In punkto Drolligkeit brauchen sich die Wiggles jedenfalls nicht hinter Blue Bytes Siedlern zu verstecken, was die Innovationsfreude betrifft, scheinen sie der Konkurrenz sogar mehr als eine Nasenlänge voraus zu sein. (tw)



Schwefel – begehrter Rohstoff für die Schwarzpulverproduktion.

DIE VÖLKER 2

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** JoWood/Infogrames
- **Genre:** Wirtschaftssimulation
- **Termin:** April 2001
- **Internet:** www.jowood.com

- **Besonderheiten:** Übernimmt Aspekte aus »Pharao«: Versorgung der Bevölkerung wird durch Händler sichergestellt ■ Neuheit: Straßenbau ■ Neuheit: Kampf und Krieg per Ritter ■ Neuheit: Indirekte Steuerung

Die »Siedler 4« verzögern sich abermals und bieten vermutlich nur kosmetische Änderungen. Darin liegt eine Chance für den zweiten Teil der »Völker«, der wesentlich mehr Neuerungen zu bieten hat.

Obacht: Ein Pimmoneritter! Das an für sich friedliche Volk der Pimmons kann auch anders.



Welches ist der Deutschen ganz persönliches Lieblingsgenre, das im Ausland fast völlig unbekannt ist? Simulationen, in denen man auf die Geschicke eines ganzen Volkes Einfluss nimmt.

Noch hatte in diesem Bereich bislang niemand eine Chance gegen die Siedler von Blue Byte, die das ganze Genre aus den Kinderschuhen hoben und seit langen Jahren die

teutonische Spielergemeinde in Verückung versetzen. Einen Versuch, diese Vormachtstellung zu brechen, unternehmen nun abermals die Österreicher von JoWood.

Siedler mit Kindern

Auf den ersten Blick hat sich nur wenig getan: Nach wie vor werden Sie eines von drei grundverschiedenen Völkern führen. Die gemütlichen Pimmons, die nicht nur von

In dieser Kaserne bilden die Sajiki bereits neue Soldaten aus drei Insektenkinder, bevorndem die Rekruten aus respektvollem Abstand.



Eine große Streitmacht der Sajiki verlässt die Burg und folgt ihrem Ritter (der auf dem Reittier) beim Flankenangriff auf den blauen Feind.

außen, sondern auch von innen blau sind, da sie ihren ganzen Stolz aus der Herstellung und Konsumierung von Pilzschnaps schöpfen. Die ekelhaften Sajiki, ein Insektenvolk mit Speeren, Klauen und Reißkiefen, das von Natur aus kriegerisch ist. Nur die Frauen der Sajiki sind echte Schönheiten und pflücken friedlich Beeren, wie es jedes gute Eheweib tun sollte. Und dann wären da noch die Amazonen, die so gut ankamen, dass Blue Byte sie in einer Erweiterungs-CD für die »Siedler 3« kopierte.



Bei der Amazonie im Nordostee erlag die Mäuer (im keapen Lustshp) der Hausarbeit. Faula Hausmüeur bekommen des Stock zu spüren.



Wer ist hübscher? Diese schlaue Amazonie mit ihrer Wespentaille?

Mit einem Luftschiff sied die Sojiki mitte im Gebiet der Pimmoes gelandet. Die Gegenwehr der Pimmoes ist nicht sehr groß.



Guter oder böse? dralle, unaufdringliche Pimmomsmaid?

Auf den ersten Blick wirkt dieses Bild wie der Inbegriff des Friedens. In Wirklichkeit ist es das Sojiki gerade einen Überfall auf die Pimmoms.

Alle drei Völker werden mit über 30 verschiedenen Gebäudetypen und vier Bevölkerungsgruppen ausgestattet. Die Männer stehen für Kampf, Krieg und Handwerk, während Frauen sich um die Ernährung sorgen und auf die Kinder Acht geben. Beim Nachwuchs bildet der Spieler Jungen ganz nach Wunsch in den verschiedensten Berufen aus, nur um die Mädchen, welche die Jungs ärgern und später Frauen werden, muss er sich nicht groß kümmern. Bei den Amazonen machen übrigens die Männer die Hausarbeit und bekommen auch die Kinder. Wunder gibt es immer wieder.

Keine Revolution, aber schön

Ethliche Neuerungen erwähnten wir schon in der Ausgabe 9/2000. Neu ist unter anderem der Straßenbau, der stark an »Pharao« erinnert, und mit dem Sie eine genauere Kontrolle beim Aufbau Ihrer Siedlung haben. Zudem geben Sie Ihren Leuten keine direkten Anwei-

In der Pimmomschule sind alle guten Dinge – Lehrer Pimpf bringt seinen Schülern Grundlagen der Schnapsbrennerei bei. Oder ist es Coca-Cola-Kunde?

sungen mehr, jeder geht automatisch seinem Tagwerk nach. Nur unzufriedene Untertanen werden zu einer Audienz eingeladen, wo sie Ihnen ihren Kummer schildern: »Unsere Mittagspause ist viel zu kurz; es gibt sehr gefährliche, wilde Tiere im Wald.« Sie als weiser König sorgen dann für Abhilfe: »Errichtet ein neues Wirtshaus, heuert Jäger an.«

Insgesamt werden auch die »Völker 2« keine Revolution des Genres, aber doch ein mit etlichen Feinheiten ausgestatteter Nachfolger mit liebevollen Animationen, vielen Zwischensequenzen, einer verbesserten Steuerung und einem ausgewogeneren und abwechslungsreicheren Spielablauf. Siedler-Fans sollten diesen Titel im Auge behalten. (uh)



Gevatter Storch ist wichtig. Ohne ihn keine Kinder. Daer Raketenrucksack ist die Auslieferung aber leichter als ehedem.

BLACK & WHITE

Lokaltermin bei den Lionhead Studios nahe London – da kann es nur um eines gehen! Richtig: Neulich am Donnerstag packten wir die Reisetasche, um das legendäre »Black & White« persönlich und vor Ort in Augenschein zu nehmen ...



SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Lionhead
 ■ **Genre:** Strategiespiel
 ■ **Termin:** März 2001

- **Internet:** www.lionhead.com
 ■ **Besonderheiten:** Das ganze Spiel ist eine einzige Besonderheit ■ Weit fortgeschrittene KI ■ 9 Stämme, 16 Kreaturen ■ Diverse Spiel-Modi

Wird das Beste sein, wenn ich es gleich von vornherein zugabe: Ja, ich bin verliebt in dieses Spiel und trage die rosarote Brille, wenn ich an Black & White denke! Mein Trost und meine Entschuldigung ist, dass sich wohl kaum jemand dem Charme des neuen Molyneux-Gassenfegers widersetzen können. Versuchen wir mal herauszufinden, woran's liegt ...

Was ist Black & White?

Diese Frage steht natürlich häufig am Anfang von Berichten über neue Spiele und lässt sich oft routinemäßig mit dem Hinweis auf dieses oder jenes Genre beantworten. Nicht so hier, denn die im Faktenkasten getroffene Einordnung als Strategiespiel ist wenig mehr als eine Krücke. Sicher, es geht hier schon um Strategie, gelegentlich auch um Eroberungen, und bestimmt liegen Sie nicht völlig daneben, wenn Sie den Titel als eine Art welt fortgeschrittenes »Populous« betrachten.

Aber B&W hat viele Aspekte, die weit darüber hinausweisen. Peter Molyneux selbst, der Gründer von Lionhead und Chefdesigner des Spiels, betrachtet es als Rollenspiel in der ursprünglichen Bedeutung des Wortes: In eine Rolle schlüpfen (nämlich die des absoluten Herrschers) und sich wohlfühlen. Mit eini-

ger Berechtigung, möchte ich hinzufügen, denn mir ist sonst kein Spiel bekannt, von dem Sie sich so komplett in eine andere Welt saugen lassen können. Der Kasten mit den Black&White-Pointen legt in dieser Hinsicht bereites Zeugnis ab – wer würde schon traurige Geschichten darüber erzählen, wie ihm in »Command & Conquer« ein Soldat obhanden gekommen ist?

Der Kasten macht aber noch etwas anderes deutlich: Ohne die Kreaturen, riesige und oft etwas tapsige In-Game-Helfer des Spielers, wäre der Spaß nur halb so schön. Tatsächlich neigt der Spieler schnell dazu, seine Kreatur als eine Art Haustier zu betrachten und eine emotionale Beziehung zu ihr aufzubauen.

Schließlich könnte man auch behaupten, B&W sei eigentlich gar kein Spiel, sondern ein wunderbar gut getarnter Psycho-Test. Glauben Sie mir, selbst diese Ansicht hätte etwas für sich. Molyneux meint dazu lakonisch: »Sicher, denn jeder bekommt hier



Der leichtsinnige Junge ist gerettet, das Abenteuer kann beginnen.

genau das, was er möchte und verdient.« Hintergrund dieser etwas volltönend klingenden Behauptung ist, dass das Programm sehr genau über alle Aktionen Buch führt und jedes Mal winzige Veränderungen an der Welt vornimmt. Und so bekommen zum Beispiel gemeine Bösewichte allmählich eine Domäne, die Ihnen beziehungsweise Ihrer Spielweise entspricht: düster, furchterfüllt, mit einer grausigzackigen Zitadelle als Herrschaftssitz. Gutmenschen hingegen schaffen sich so etwas wie ein knuddeliges Feenreich, und alle Variationen dazwischen sind ebenfalls möglich.

Wie spielt sich Black & White?

Irgendwann in einem weit entfernten Land springt ein kleiner Junge in die Fluten des halberseuchten Meeres. Seine entsetzten Eltern beten zu den Göttern, dass der Kleine gerettet werden möge. Tja, und der Gott, bei dem das Gebet schließlich ankommt, das sind halt Sie. Sie zupfen also das vorwitzige Balg aus dem Wasser und werden von der dankbaren Familie prompt zu einem Besuch ihres Stammes eingeladen.

»Vom allgemeinen Allerweltsgott zum Stammesidol.«

Dort hat man Ihnen bereits eine noch nicht ganz fertige Zitadelle gebaut, deren Komplettierung rasch voranschreitet, wenn Sie den kleinen Wuslern etwas Holz besorgen – kein Problem, Sie sind ja ein Gott und Rohmaterial wächst genug. Die Zitadelle beherbergt dann die wichtigsten Optionen des Spiels: Spielern und Laden, eine Karte der Insel, ein Raum für die noch nicht vorhandene Kreatur, und dergleichen mehr. Tja, und ehe Sie drei Mal »Paff« sagen können, sind Sie vom →



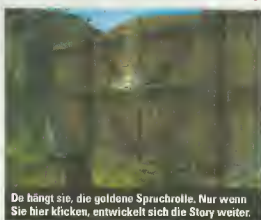
Oder wesentlich schlechter ...



Es könnte natürlich auch besser sein ...



Stilleben mit Sonnenuntergang – diese Leuten haben offenbar einen recht gutwilligen Gott.



Da hängt sie, die goldene Spruchrolle. Nur wenn Sie hier klicken, entwickelt sich die Story weiter.

Black & White

allgemeinen Allerwelts gott zum speziellen Idol dieses, den alten Kelten nachempfundenen Stammes befördert worden ...

Was liegt näher, als sich etwas umzuschauen? Hinweistafeln im Gelände erläutern diesen oder jenen Aspekt, und die Handhabung ist schnell gelernt, wenngleich spezielle Funktionen – wie etwa das Drehen des Geländes – ein wenig Übung erfordern. Letzten Endes wird alles von der »Hand« gesteuert, einer Art Multifunktions-Mega-Mauszeiger. Sie können aber auch auf die Tastatur zurückgreifen, wenn Sie möchten.

Molyneux zeigt mir eine goldene Zauberspruchrolle, die vor einer riesigen Holzbarri-

Bären, Leoparden, Wölfe, Pferde, Zebras, Nashörner und viele andere.»

Ich entscheide mich für den Affen, er ist einfach unwiderstehlich. Stunden vergehen, in denen ich mich begeistert der Erziehung des chermanten Spaßvogels widme und ihm viele Tricks beibringe. Bäume ausreißen und den Dörflern das Holz abliefern? Der Affe lernt schnell. Getreide fressen, damit er groß und stark wird? Er hat's rasch begriffen. Leider erwischte er gleich anschließend einen der Untertanen und verschlingt ihn ebenfalls. Das war nun aber fälsch! Batsch, batsch, der Affe bezieht eine Tracht Prügel von der »Hand«. Während ich mich anderen Aufgaben widme und weitere Duest-Scrolls anklicke, taucht er immer wieder im Blickfeld auf, schleppt Bäume ins Dorf oder geht seinen eigenen Vergnügungen nach.

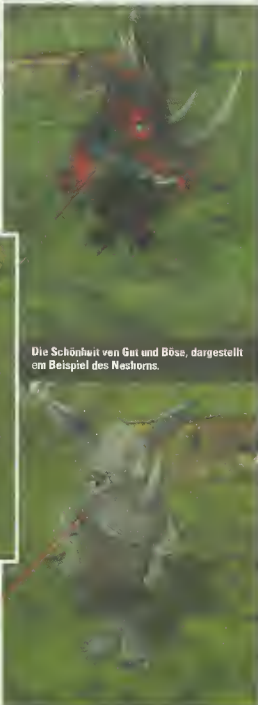
Je nachdem, wie ich ihn weiter erziehen würde, würde er sich körperlich verändern –

»Es hängt von Ihnen ab! Erst wenn Sie wollen, geht es weiter!«

kade schwebt. »Es hängt alles von Dir ab«, sagt er dazu. »Solange Du diese und andere Goldrollen nicht anklickst, wird die Geschichte hinter dem Spiel nicht weitergehen; Du kannst tun, was immer Du willst, und solange Du es willst: den Dorfbewohnern helfen, Duests bestehen oder Deine Kreaturen erziehen.« Kreaturen, das ist mein Stichwort, und so klicke ich auf die Rolle. Ein forschendes Mädel springt aus der Barrikade hervor und gibt bekannt, dass drei besondere Aufgaben erfüllt werden müssen, bevor ich würdig bin, hier einzutreten.



Die Schönheit von Gut und Böse, dargestellt am Beispiel des Nashorns.



Die Kreaturen

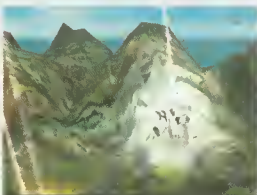
Das ist schnell erledigt und siehe, da sind sie: Kuh, Affe und Tiger, allesamt im Baby-Alter. »Gibt es nicht viel mehr Kreaturen?«, wundere ich mich. Molyneux nickt: »Diese drei sind nur die anfängliche Auswahl. Sie repräsentieren drei mögliche Wege, nämlich gut und defensiv, neutral sowie böse und aggressiv – ohne allerdings den Spieler auf den jeweiligen Stil festzulegen. Später im Spiel wirst Du an Knotenpunkte der Story kommen, an denen es Dir möglich ist, die ursprüngliche Kreatur gegen eine andere auszutauschen. Die Auswahl ist groß: Schildkröten, Löwen,

zum Guten oder zum Bösen hin. In dieser Hinsicht machen die Kreaturen ähnliche Wandlungen durch wie die Landschaft selbst. Der unter dem spielerischen Aspekt wichtigste Punkt ist aber, dass Sie Ihre Kreatur mit etwas

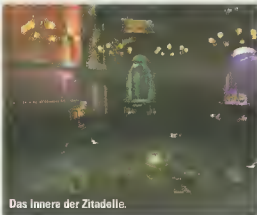


Der Affe ist immer für ein Spaßchen zu haben.

Goduld zu einem äußerst wertvollen Helfer ausbilden können, der auch komplexe Aufgaben wie etwa die Übernahme fremder Dörfer in eigener Regie ausführt. Dies ist umso entscheidender, als Ihre Fähigkeiten in späteren Phasen, wenn sich Gegner im jeweiligen Land befinden, auf Ihren unmittelbaren Einflussbereich begrenzt sind. Die Kreatur hingegen, die zum Beispiel auch in der Lage ist, Zaubersprüche zu lernen, ist in ihren Aktionen nicht beschränkt ...



Dieser Zauberspruch heutzutage wirklich ganz schön rein!



Das Innere der Zitadelle.

Wie geht es weiter?

Black & White liegt eine einzige, zusammengehörige Story zu Grunde – letzten Endes geht es um die Bekämpfung eines zweiten Mega-Gottes, der ebenso wie Sie die Welt beherrschen will und der sozusagen das exakte Gegenteil von Ihnen darstellt. Sind Sie gut, ist er böse. Sind Sie böse, ist er gut ... Hin und wieder werden Sie im Zuge der Geschichte die alten Ländereien verlassen müssen, um zu neuen Ufern aufzubrechen. Wenngleich sich Molyneux dagegen wehrt,



Das Dorf-Lager wurde angegriffen und brannt.

diese Sprünge als gewöhnliche Level-Wechsel zu bezeichnen, kommen sie uns doch ziemlich so vor. Immerhin dürfen Sie bei diesen Gelegenheiten mitnehmen, was immer Sie mitnehmen möchten.

Andere Länder, andere Sitten: Es ist Ihnen an bestimmten Punkten freigestellt, die Nationalität Ihres Stammes zu wechseln, und mittlerweile können Sie auch mit Hilfe von betenden Eingeborenen Ihre eigene Magie erzeugen (bis dahin gibt es nur begrenzte Spruch-Generatoren). Hier offenbart sich noch eine weitere, schon oft beschriebene Besonderheit: Mit Hilfe der Maus müssen die uralten Symbole der Spells nachgezeichnet werden, was ein großer Spaß ist. Je besser Sie das können, desto stärker die Sprüche – wobei es



Eine der vielen Kuriositäten: Black & White kann das Adressbuch von Outlook lesen und die Einwohner entsprechend benennen.

noch andere Stärke-Modifizierungen gibt, die im Extremfall wirklich äußerst machtvolle Zauber ermöglichen.

Die Eroberung neutraler Dörfer geht durch die Methode des »Beindrückens« vonstatten. Werfen Sie ein paar Felsen über den Ort, zerquetschen Sie eine Hütte, sprechen Sie Zauber, geben Sie den Eingeborenen Nahrung und Holz – all das beeindruckt. Tja, und selbstverständlich gibt es auch Kämpfe gegen gegerische Götter, wobei die vielen Handlungsmöglichkeiten immer wieder neue Kombinationen ermöglichen, die an sich gar nicht eingeplant waren. Molyneux berichtet in diesem Zusammenhang von einer Kampftaktik, die von den Testern selbstständig entwickelt wurde: Man zünde ein Waldchen an und werfe Gestein in die Flammen. Dann, wenn die Felsen richtig schön glühen, schleudere

man sie auf die Gegner – hui, das gibt ein ganz heißes Gefecht!

Abgesehen von der hier beschriebenen Kampagne bietet Black & White übrigens noch weitere Möglichkeiten: Einen Action-Modus für schnelle Gefechte, eine Übungsarena zum freizügigen und folgenlosen Experimentieren, und natürlich den Multiplayer-Modus, getestet und garantiert für acht Teilnehmer (auch wenn inoffiziell bis zu 16 Herrscher einsteigen können). So, mein Besuch bei Lionhead neigt sich dem Ende zu, das Taxi zum Flughafen wartet bereits. Was bleibt, ist die heiße Hoffnung, dass es vielleicht wirklich schon zum nächsten Heft ein Testmuster gibt ... (jn)

BLACK&WHITE-POINTEN

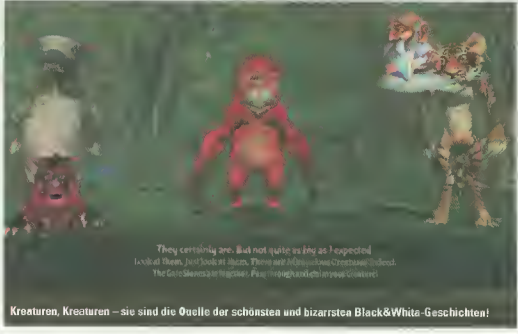
Wie im richtigen Leben: Manchmal geschehen in »Black & White« Dinge, die schreiden komisch sind – und meistens auch von den Designern nie vorhergesehen wurden. Zumindest nicht in dieser Form. Wir befragten anlässlich unseres Besuches bei Lionhead einige Teammitglieder nach ihren diesbezüglichen Erfahrungen.

CHEFPROGRAMMIERER JDNTY BARNES beispielsweise hatte eine Kreatur aufgezogen, die ein heftiges Interesse daran entwickelte, Felsbrocken durch die Gegend zu kicken. Eines schönen Tages prellte nun so ein Fußball-Stein von einer Felswand ab, flog zurück und traf das arme Viecherl am Kopf. Ein klassischer Knock-out war die Folge. Autsch!

KI-MEISTER RICHARD EVANS konnte gleich zwei Erlebnisse beisteuern. Zum einen war da die Ball-Tragödie. Sein Affe spielte Fußball (diesmal mit einem richtigen Ball) und schoss ihn dabei weit ins Meer hinaus. Tja, Balla weg – was tat das arme Seseibchen? Es fing monsternäßig an zu flennen! Schief ... Bei einer anderen Gelegenheit verspürte Richard gemeine Experimentierlust und verführte eine magische Pizze an seinen Schützling. Daraufhin begann der seltsame Verhaltensweisen zu zeigen. Zunächst fand er alles um sich herum furchtbar komisch, etwas später wurde er von Verfolgungswahn befallen und fürchtete sich vor allem und jedem.

GRAFIKER CHRISTIAN BRAVERY schlug sich zeitweilig mit einem kuriosen Bug herum. Dabei hatte er nur noch eine einzige Möglichkeit, seinen Tiger zu bewegen: Er musste ihn nämlich mit einer Leine an ein zufällig herumliegendes Skelett binden und dieses in die gewünschte Richtung werfen – Tigerchen folgte dann brav, aber auch nur dann!

SPIELTESTER JOE BORTHWICK hingegen erzählte mir eine herzzerreißende Tragikomödie, deren Hintergrund ist, dass Kreaturen eigentlich nicht sterben können. Er hatte einen Affen aufgezogen, den er Grand nannte und von ganzem Herzen liebte. Als Joe nun einen Punkt erreichte, an dem der weitere Aufenthalt auf der ersten Insel ihm keinen Fortschritt mehr bringen würde, reiste er mit Grand und dessen liebsten Spielsachen zum nächsten Level. Dort stießen die beiden auf eine weitere, viel größere Kreatur – fein, dachte sich Joe, ein älterer Spielkamerad für Grand, der ihm neue Tricks beibringen kann. Leider gerieten die beiden Viecher alsbald in Streit, den die andere Kreatur kurzerhand beendete, indem sie Grand aufhob und verschlang. Grand war weg und wurde auch in der Zitiertelle nicht mehr neu geboren. Joe schlug die andere Kreatur windelweich, in der Hoffnung, sie würde Grand wieder herauswürfen, aber natürlich vergebens. Möge er stets in Frieden verdaut werden ...



Kreaturen, Kreaturen – sie sind die Ozele der schönsten und bizarrsten Black & White-Geschichten!

Entwickler-Interview

DIABLO 2 EXPANSION

Zweifelloos war »Diablo 2« einer der größten Verkaufserfolge des vergangenen Jahres. Kein Wunder, dass Blizzard nun eine Zusatz-CD mit zwei neuen Charakteren und einem neuen Kapitel nachschiebt. Wir hatten Gelegenheit, mit Chef-Designer Tyler Thompson über dieses Projekt zu plaudern.



Wo die Attentäterin hinfällt, da wächst kein Barthaar mehr.

PC Player: Lass uns das Interview mal mit einem kleinen Schmetterball beginnen: Was sagst Du zu den Diablo-2-Fans, die Eura in Arbeit befindliche Zusatz-CD nur für eine billige Abzocke halten? Angeblich wären die neuen Charaktere ja schon für das Hauptprogramm vorgesehen gewesen, sind jedoch dann für die weiteres Geld einbringende Erweiterung aufgehoben worden.

Tyler Thompson: (lacht) Nun, ich kann Dir nur sagen, dass ich während der letzten Monate verdammt hart am Druiden und der Attentäterin gewerkelt habe, und noch sind sie nicht fertig.

PC Player: Okay. Warum habt Ihr denn ausgerechnet die Attentäterin und den Druiden als neue Charaktere ausgewählt?

Tyler: Einfach weil sie die vorhandenen fünf Heldenfiguren so wunderbar ergänzen. Wir haben einige wirklich coole Ideen was wir mit ihnen anstellen können, und die werden bestimmt gut ankommen.

PC Player: Hast Du einen Lieblingscharakter?

Tyler: Der Druiden ist mit Abstand mein persönlicher Favorit. Am interessantesten ist

seine Fähigkeit, sich in einen Werwolf oder Werbären zu verwandeln. Wenn Du bloß die Animation davon sehen könntest ... An der Attentäterin teilen wir derzeit noch immer herum. Aber ich finde jetzt schon die Möglichkeiten Falten zu benutzen, um damit Monster zu erledigen, äußerst unterhaltsam.

PC Player: Treibt Dich nicht die Sorge um, dass Charaktere die Fallen benutzen indirekter und passiver zu spielen sind, und diese Figuren folglich weniger spannend erscheinen als der Druiden?

Tyler: Das stimmt schon, wir beschäftigen uns intensiv mit diesem Problem um nicht einen unattraktiveren Charakter zu entwickeln. Zudem gibt es einen Unterschied zwischen einem mächtigen Helden – einem der Monster mit dem kleinen Finger umhaut – und einem interessanten Charakter mit coolen Fähigkeiten. Und gerade die Attentäterin soll nicht bloß eine Barbarin mit ein paar Fallen werden.

PC Player: Wie schaut es denn mit den Spezialfähigkeiten aus? Der Druiden kann seine Gestalt verändern, wird die Attentäterin dafür dann jemanden mit

einem Treffar abmurksen können?

Tyler: Darüber denken wir sicherlich nach. Natürlich wäre es nicht gerade toll, Diablo mit einem Treffer auszuschalten, aber irgendwie wird es in diese Richtung gehen – zumindest sieht es heute gerade so aus (lacht). Aber ihre endgültigen Fähigkeiten stehen noch nicht fest. Zum Beispiel besitzt sie derzeit eine Fähigkeit namens »Psychischer Hammer«.

PC Player: Nun, wo wir gerade über Neuerungen sprechen: Wir haben gehört, dass es auch einige frische Rezepte für den Horadrim-Würfel geben wird. Stimmt das?

Tyler: Ja, das stimmt.

PC Player: Ohne zu viel zu verraten, kannst Du uns etwas über einige der Rezepte erzählen, und wie ihr mit der Reaktion der Fans auf den Würfel umgegangen seid?

Tyler: Welche Erfahrungen hattest Du denn mit dem Würfel?

PC Player: Nun, um ehrlich zu sein: Ich habe ihn einmal eingesetzt, und das war dann ein totales Desaster.

Tyler: (lacht) Wirklich?

PC Player: Ich glaube ich habe irgendwelche fehlerhaften Edelsteine, einen Knochenstab und ein oder zwei Schädel in den Würfel getan und erhielt irgendetwas furchtbar Nutzloses dafür zurück.

Tyler: (lacht noch immer) Ja, die Rezepte für den Horadrim-Würfel sind schon eine ganz spezielle Sache, eigentlich eher etwas für Online-Spieler. Du weißt schon, die Typen die Deine Webseite genauestens studieren, die Lösungsbücher lesen und in den Foren nach Rezepten stöbern. Denn wilde Experimente zahlen sich dort nicht aus, wie Du feststellen konntest (lacht weiter). Immerhin gibt es im Spiel ein oder zwei brauchbare Hinweise auf gute Rezepte.

PC Player: Also werdest ihr dies für die Erweiterungs-CD nicht verändern?

Tyler: Wir werden an den bereits existierenden Rezepten festhalten und diskutieren gerade darüber, was wir ergänzen. Wir haben uns zudem noch ein paar nette Kleinigkeiten ausgedacht. Wir haben jedenfalls den gesamten Code für den Würfel umgeschrieben, so dass wir jetzt wesentlich schneller ein neues Rezept hinzufügen können. Generell



Der Druiden verwandelt sich gerne in pelzige Raubtiere.

betrachten wir derzeit alle möglichen Gegenstände in Bezug auf Veränderungen.

Gegenstände und Umgebungen

PC Player: Wo Du gerade die Gegenstände erwähnt: Plant ihr da größere Änderungen?

Tyler: Oh ja, wir werden sogar jede Menge Neuerungen anbieten, mit viel mächtigerem Potenzial. Schon wenn man nur zwei zusammengehörige Gegenstände hat, wird man Verbesserungen erhalten, nicht erst wenn alle beisammen sind. Zudem werden die passenden Gegenstände nun dichter beieinander liegen, nicht mehrere Akte voneinander getrennt. Wir beschäftigen uns ferner mit Spezialgegenständen, den Dingen, die man in den höheren Schwierigkeitsstufen finden kann.

PC Player: Nett. Aber jedes Mal wenn ihr etwas Neues hinzufügt, müsst ihr überprüfen ob die Spiel-Balance noch stimmt, oder?

Tyler: Irgendwie schon. Aber normalerweise muss man immer etwas nachjustieren. Im Fall der erwähnten Gegenstände sind diese indes so selten, dass sie für das Balancing kaum eine Rolle spielen. Wie auch immer, wir haben gerade erst die Zahl der magischen Eigenschaften für Gegenstände verdoppelt. Wir arbeiten definitiv an mehr Abwechslung und Neuigkeiten. Wir wollen nicht, dass die Spieler-Charaktere schnell nur stärker werden und so das Spiel einfacher wird. Wir zielen darauf ab es interessanter und abwechslungsreicher zu machen.

PC Player: Stimmt. Mehr Abwechslung wird den erfahrenen Spieler sicherlich für das Expansion Pack erwärmen.

Tyler: Das will ich aber stark hoffen. Ich sehe diese Erweiterung als ein Angebot von drei unterschiedlichen Dingen an drei Spielertypen. Für den Gelegenheitsspieler, der nicht in den höheren Schwierigkeitsgraden spielt, gibt es einen ganzen neuen Akt im Barbaren-Hochland. Erfahrene Spieler werden die beiden neuen Charakter-Klassen reizvoll finden. Schließlich gibt es da noch die neuen Gegenstände für die wahren Fanatiker mit Level-70-Barbaren.



Die Attentäterin, kurz bevor sie einer Fliege die Augen auskratzt.

PC Player: Wo ihr gerade den neuen, fünften Akt erwähnt: Wird er eher größer oder eher kleiner als die vorangegangenen vier ausfallen?

Tyler: Wir arbeiten gerade noch daran, es wird wohl davon abhängen wie viel Spielspaß wir aus den neuen Gegenden herauskitzeln können. Ungefähr wird wohl gleich groß wie der zweite Akt werden, mit

sechs Aufträgen und Tonnen von Monstern.

PC Player: Okay, und wie schaut es mit den Arenen und Gilden aus? Sie wurden schon aus Diablo 2 gestrichen und werden wohl auch nicht bei der Erweiterung wieder auftauchen.

Tyler: Ja, das war eine wirklich niederschmetternde Entscheidung, die wir da zu treffen hatten. Es war einfach eine Frage der Zeit. Wenn wir Arenen und Gilden eingebaut hätten, so hätte dies die Entwicklungszeit nicht unwesentlich verlängert. Wir haben uns die Gilden mit kritischem Blick näher angesehen und uns gefragt, was um Himmels willen so attraktiv an diesen Einrichtungen wäre. Die Antwort war: der Abstellplatz. Wenn wir hier mit ihnen herumgespielt haben, nutzten wir sie meist als Lager für Ausrüstungsgegenstände. Daher haben wir folglich einfach das Inventar für die Spieler vergrößert. Was die Arenen anbelangt, die haben sicher jede Menge Potenzial. Aber wir mussten eben einige harte Entscheidungen treffen. Wir können nicht alles einbauen, was wir gerne drinnen hätten. Einfach weil wir nicht für immer in der Entwicklung feststecken möchten, sondern irgendwann am nächsten großen Titel arbeiten wollen.

PC Player: Gibt es denn eine reelle Chance, dass Arenen und Gilden in zukünftigen Titeln auftauchen werden?

Tyler: Klar, das sind die Art von Dingen, die

»Wir mussten einige harte Entscheidungen treffen.«

uns spieltechnisch liegen. Ich weiß nicht an welchen zukünftigen Titeln wir arbeiten werden, aber mit dieser Kategorie von Spielelementen werden wir uns sicher beschäftigen.

Das Leben im Entwicklungs-Zyklus

PC Player: Nun da Diablo 2 seit einiger Zeit erhältlich ist und ein derart umwerfender Erfolg bei Käufern und Kritikern vor, glaubt ihr da, dass ihr zu lange an dem Titel gearbeitet habt, oder war die investierte Zeit gerade richtig?

Tyler: Oh, rund anderthalb Jahre habe ich richtig reingeclotzt. Und genau diese anderthalb Jahre dachten wir, wir wären nur sechs Monate von der Fertigstellung entfernt. Und sechs Monate lang dachten wir, wir hätten nur noch drei Wochen vor uns. Daher: Ich würde ich das sagen (lacht sich schreck). Aber andererseits bin ich stolz auf das Produkt, das wir schließlich fertig gestellt haben. Es ist ein wenig groß geraten. Ich weiß nicht, ob wir jemals wieder ein derart umfangreiches Spiel programmieren werden. Zudem begreifen wohl die wenigsten Menschen, wie es ist, 18 Stunden pro Tag zu arbeiten, sieben Tage die Woche, und das über einen Zeitraum von sechs Monaten.

PC Player: Es gibt viele PC-Spieler, die sich Sorgen machen über die Zahl und Qualität der zukünftig erscheinenden Spiele, besonders da Titel wie »Obi Wan« nicht für ihren Rechner erscheinen

werden. Noch beängstigender ist es, dass die Entwicklungszyklen für Spiele. Haben sich die Entwickler in den letzten Jahren in eine Sackgasse manövriert?

Tyler: Ich denke, wir entwickeln müssen lernen, dass größere, umfangreichere Spiele nicht jeden ansprechen. Ich möchte keinem unserer Konkurrenten ans Bein pinkeln, aber es gibt da einige Spiele in der letzten Zeit, die ganz exzessiv zu lang waren. Bis zu dem Punkt, dass ich gar nicht damit beginnen möchte sie zu spielen. (Anmerkung der Redaktion: auf »Baldur's Gate 2« trifft diese Umschreibung recht gut zu.)

Ich bin mir nicht sicher, ob die Kunden wirklich so viel Zeit in ein Spiel investieren wollen. Es gab eine Zeit als 40 Stunden Spielzeit als hervorragender Gegenwert für den Kaufpreis galten. Aber um ein Spiel mit 100 oder 200 Stunden Spielzeit zu entwickeln, braucht man eine Menge Zeit. Was den PC-Markt generell betrifft, so mache ich mir wenig Sorgen. Zwar werden einige Produkte vom Gewicht ihrer langen Entwicklungszyklen erdrückt werden, aber generell wird es immer einen Markt für gute PC-Spiele geben.

PC Player: Letzte Frage: Wenn Du so sehr bei Diablo 2 reingeclotzt hast, kannst Du Dir da überhaupt noch vorstellen an einer eventuellen Fortsetzung mitzuarbeiten, oder würdest Du lieber etwas ganz anderes machen?

Tyler: Es gibt hier viele Möglichkeiten bei Blizzard. Ich persönlich habe noch nicht die Nase voll von Diablo. Aber es gibt hier sicher den einen oder anderen, der keine mittelalterlich angehauchten Rollenspiele mehr programmieren möchte. Aber das grundsätzliche Spielprinzip mag eigentlich jeder von uns, mal sehen, was wir noch alles damit anstellen können. (Daily Radar/tw)



Druiden mischen sich gern ungefragt in kleinere Metzelen ein.

STAR TREK BRIDGE COMMANDER



Die 3D-Grafik bei der taktischen Ansicht ist wirklich schön... und unser Verfehlern ganz schön gefährlich. In der Kalden-Klasse trittman in sich schwere Kriegsschiffe der Cardassianer.

Totally Games lässt die X-Wings in der Garage stehen: Die nächsten Brückentage werden an Bord eines Star-Trek-Raumschiffs verbracht. Als Captain beraten Sie sich mit Ihren Offizieren und fällen taktische Entscheidungen.

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Totally Games/
Activision
- **Genre:** SF-Simulation
- **Termin:** 2. Quartal 2001

- **Internet:** www.bridgecommander.com
- **Besonderheiten:** 8 Episoden mit 35 Missionen ■ Neue Story im Next-Generation-Universum ■ Sie geben als Captain Befehle ■ Gastauftritte von Picard und Data

Star-Trek-Raumschiffe per Joystick steuern? Na, na, in welchem Jahrhundert leben Sie denn? Mit einem über 600 Meter langen Prechtport der Galaxy-Klasse lässt sich nicht mal eben schnell die Kurve kratzen.

Wenn in einigen Monaten »Star Trek: Bridge Commander« erscheint, werden jahrelange PC-Fluggewohnheiten erschüttert. Sie

übernehmen nicht etwa die Rolle eines popeligen Piloten, sondern werden Captain eines mit allen physikalischen Schikanen simulierten Forschungskreuzers. Für Projektleiter David Litwin ist die neue Weltraumspiel-Marschrichtung eine klare Sache: »Flotte Dogfights im Stil einer Zweiten-Weltkrieg-Flugsimulation passen einfach nicht zu Star Trek. Die Steuerung der trägen Riesenschiffe lässt sich eher mit U-Boot-

Manövern vergleichen.« Die andere Seite der SF-Macht ist David nicht fremd: Als Mitglied des Entwicklerteams Totally Games programmierte er auch an der bislang letzten Star-Wars-Simulation »X-Wing Alliance« mit.

Packen Sie den Joystick weg

Versucht haben es schon viele, Bridge Commander soll es endlich glücken: Den Spieler förmlich ins kalte Kunstleder des Kapitänssessels pressen und dabei das wohlige Gefühl einer sich entfaltenden TV-Episode beschwören. Eine ähnliche Idee verfolgte Interplay bereits mit »Star-fleet« und »Klingon Academy«, aber da fummelte man dann doch die meiste Zeit hektisch am Steuerknüppel herum. Damit Sie bei Bridge Commander gar nicht erst in Versuchung kommen, gibt es schlichtweg keinen Joystick-

»Deine Crew ist nicht doof!«



Auf diesen beiden Schiffstypen werden Sie im Laufe des Spieles Dinast schieben: ein schneller Feger der Sevrign-Klasse (links) und ein Vertreter der älteren Galaxy-Bennet (rechts).

Support. Vielmehr klicken Sie einen von fünf Offizieren an, um für die jeweilige Station spezifische Menüs aufzurufen. In einigen Missionen gesellt sich ein Gaststar auf den Sessel des zweiten Offiziers.

»Deine Crew ist nicht doof«, lässt uns David wissen – sehr beruhigend. Die Offiziere sind eigenwillige Persönlichkeiten und besitzen ein gewisses Maß an Eigeninitiative. Wird Ihr Schiff beispielsweise von feindlichen Salven getroffen, löst die erste Offizierin Alarm-



Die minuziös simulierten Blinkklämpchen im Brücken-Hintergrund beeindrucken uns mindestens so sehr wie die schonen blauen Augen der ersten Offizierin. Ah, welche Alarmstufe wollte ich gleich wieder auslösen...?

stufe Rot aus und lässt die Schutzschilde hochfahren. Nasebohrendes Beobachten der Belegschaft ist aber kein dauerhaftes Erfolgsrezept, ein entscheidungsfauler Captain wird schnell von der Sternenflotte in den Raumpfleger-Dienst versetzt.

Wer zündet an der Sonne rum?

Zu Spielbeginn sind Sie der erste Offizier an Bord der USS Icarus, einem Schiff der Galaxy-Klasse. Eigentlich sollte die Icarus nur eine ungewöhnliche Sonnenstrahlung erforschen, doch dabei handelt es sich – Überraschung! – um ein Supernova-Experiment der Cardassianer. Die Unruhestifter basteln an einer Technologie, mit der sich jeder unschuldige Fixstern zünden lässt. Ihr Raumschiff wird leicht flambiert, der Captain verunglückt dabei tödlich. Höchst bedauerlich, aber mit einer Blitz-Beförderung verbunden: Schon machen Sie es sich auf dem Kommandosessel bequem.

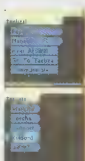
Nicht mal zum Ausreten dürfen Sie die Sitzgelegenheit verlassen. Herumlaufen à la »Elite Force« gibt's nicht, doch das Spielprinzip von Bridge Commander kann auf diese Freiheit gut verzichten. Durch Mausbewegungen sieht man sich stufenlos um, visiert seine Offiziere an, bewundert Detailfülle und Dynamik der simulierten Brücke. Andere Crew-Mitglieder kommen und gehen, huschen emsig an Ihrer Nase vorbei und geraten kräftig ins Schleudern, wenn das Schiff einen Treffer einsteckt.

Die Qual der Missionswahl

Das Spiel ist in acht Episoden unterteilt, auf die sich rund 35 Missionen verteilen. Die Episoden werden linear abgehandelt, doch innerhalb dieser Abschnitte können Sie sich die Missionen in einer beliebigen Reihenfolge verknöpfen. Drei Schwierigkeitsgrade sollen

für jeden Härtegeschmack die richtige Herausforderung bieten; der Spielstand darf jederzeit gespeichert werden. Damit Sie bei der Schiffsteuerung nicht ins Schlingern kommen, sind die ersten Einsätze wie ein interaktives Tutorial aufgebaut.

Neben reinen »Gegner abfangen und schrotten«-Kampfeinsätzen erwarten Sie auch Forschungs- und Eskortierungs-Aufträge. Oft gibt es mehrere Wege, um ein Ziel zu



»Captain, wir haben ein Problem...« – Im Sichtfenster teilt unübersehbar das Leben. Per Feuer-Menü am unteren Bildschirm steuern wir einen Photon-Torpedo zur Raumschiff-Brücke.



Die Raumschiffe duern ein Weilechen. Bis ein Schutzschild geknackt ist, werden großzügige Perzentien Phaser-Energie ausgetauscht.

»Eine neue Alien-Rasse wird speziell für Bridge Commander designt.«

erreichen. So müssen Sie in einer Mission verhindern, dass sich zwei Schiffe gegenseitig an die Wäsche gehen. Rustikale Haudraufs schießen beiden Streitfahrzeugen die Triebwerke lahm. Der alternativ-kreative Lösungsweg: Manövriert Sie Ihr Raumschiff zwischen die Fronten – jetzt traut sich keiner mehr, das Feuer zu eröffnen.

Das ist eine lange Geschichte

Zusammengelenkt wird das vielseitige Aufgabengebiet durch eine Star-Trek-würdige Story mit reichlich dramatischen Ereignissen und Charakteren, die sich über Bordfunk melden oder Gastauftritte auf Ihrer Brücke haben. Nach etwa einem Drittel Spieldauer ist sogar ein Schiffswechsel angesagt: Sie und Ihre Crew ziehen von einem Galaxy-Modell auf einen Vertreter der neuen Sovereign-Klasse um, die mehr Antriebs- und Feuerpower →

Star Trek Bridge Commander

CAPTAIN AN BRÜCKE: DIE STATIONEN IM ÜBERBLICK

Der Blick vom Sessel des Captains aus. Jeder Offizier lässt sich anklicken, um für den jeweiligen Bereich Befehle zu erteilen.

**STEUERUNG:**

Manöver in Nicht-Kampf-Situationen, Kurs auf andere Systeme nehmen, in Planetenorbit gehen, an Basis andocken.

GEFECHTSSTATION:

Manöver, Waffeneinsatz und Schutzschilde in Gefechten. Wechsel in die taktische Außenansicht möglich.

MASCHINENRAUM:

Festlegung der Reparatur-Prioritäten, Verteilung von Energie auf die verschiedenen Schiffsbereiche.

ZWEITER OFFIZIER:

Freier Platz für gelegentlich auftauchende »Stargates«, die in bestimmten Missionen auf die Brücke kommen.

ERSTER OFFIZIER:

Status-Reports und Schadensmeldungen, Kommunikation mit anderen Raumschiffen, Alarmstufen ausrollen.

WISSENSCHAFT:

Scans von Regionen und Objekten, Proben aussenden, Messergebnisse analysieren.



→ unter der Haube hat. An der Steuerung wird sich dadurch nichts groß ändern, auch die Crew-Mitglieder bleiben identisch. Die Brücken sehen aber unterschiedlich aus, alle Star-Trek-geschulten Innenarchitekten erkennen sofort das Post-Ikea-Rundbogen-Design der Galaxy-Klasse.

Auf Ihren Abenteuer bekommen Sie es mit 15 Kampfschiff-Modellen zu tun, darunter Einheiten der Klingonen, Romulaner, Cardassianer, Ferengi und einer geheimnisvollen neuen Alien-Rasse, die speziell für Bridge Commander designt wird. Zur Identität des geheimnisvollen Völkchens befragt, gucken die Totally-Games-Mitarbeiter nur unschuldig und hüllen sich in Schweigen. Letzte Details der Story werden gerade in Zusammenarbeit

mit einer TV-Drehbuchautorin festgelegt. Im Multiplayer-Modus können bis zu acht Spieler gegeneinander antreten. Hier wird nur mit der taktischen Außenansicht ohne Brückenblick gespielt, doch dafür können Sie neben den Föderationsschiffen auch die Pötte der anderen Völker steuern.

Schöne Außenansichten

Bei aller Liebe zur Star-Trek-Authentizität wird Bridge Commander keine konfliktarme »ich bin o.k., du bist o.k.«-Verständigungsorgie, wie man sie von mancher Next-Generation-Folge kennt. Es gibt zarte Adventure-Elemente in Form von Gesprächen mit anderen Charakteren, aber verschiedene Antworten in Multiple-Choice-Manier sind nicht zu erwarten. Im Mittelpunkt des Spiels stehen eindeutig Raumschlachten – wozu haben wir schließlich all die schönen Torpedos an Bord?

Es muss nicht immer die Brücke sein: Per Tastendruck wechselt man in die taktische Außenansicht, bei der verschiedene Beobachter-Kameras die Schlachtenplanung erleichtern. Ganz nebenbei bemerkt kommt hier die Detailfülle der Raumschiffe am besten rüber. In einigen Missionen werden sich bis zu zehn Schiffe im selben Sektor tummeln, jedes

Modell besteht aus 3500 bis 5000 Polygonen. Der grafische Aufwand verlangt eine 3D-Karte mit mindestens 8 MByte Video-RAM, also Güteklasse Voodoo2/TNT aufwärts.

Taktisch im Weltraum

Gekämpft wird in einem echten 3D-Weltraum, bei dem man sich auch von oben und unten ansprechen kann. Bei Gefechten mit mehreren Gegnern stellt sich natürlich die Frage: »In welcher Reihenfolge greife ich die Mistkerle an?«. Sie drücken nicht einfach auf einen Feuerknopf und atomisieren Feinde im Sekundentakt, sondern manövrieren erst einmal in eine günstige Position. Beispielsweise wollen wir die Schiffe vor die feindlichen Schutzschilde halten, bei der die Schutzschilde noch am stabilsten sind.

Auch die Offensive verlangt nach einer wohl überlegten Vorgehensweise. Ballern Sie nicht blind Richtung Gegner, sondern konzentrieren Sie Ihr Feuer auf einen bestimmten Bereich – sonst ist der Schild bis Weihnachten

»Wozu haben wir all die schönen Torpedos an Bord?«

nicht geknackt. Sie können zum Beispiel Triebwerke, Kommandobrücke oder Waffensysteme gezielt ausschalten. Dazu müssen Sie Ihr Schiff erst einmal in eine Position manövrieren, die das Waffensystem freigelegt. So wollten wir in einer kleinen Probe-schlacht die Phaser-Bank an der Raumschiff-Unterseite einsetzen. Dazu mussten wir unser Schiff erst einmal rüber, bis der Gegner in den Einzugsbereich der »Bauchwaffe« geriet. Zwei separate Anzeigen



Sie können das Weltraum-Geschehen auch von der Brücke aus beobachten, alle Manöver-Feinheiten dem zuständigen Offizier überlassen und sich ganz auf die Waffensysteme konzentrieren.

informieren über den Zustand der Schutzschilde und die Bereitschaft Ihrer Waffen.

Phasern will gelernt sein

Der nächste Knackpunkt ist die Waffenwahl. Torpedos lassen's ordentlich wackeln, mehrere Sorten stehen zur Wahl (unter anderem Photonen und Quantum), aber das Nachladen dauert recht lange, wenn mal eine Salve verfeuert wurde. Phasor entfalten erst im Nahkampf ihre volle Wirkung und ihre Schmelz-

stufe lässt sich in drei Stufen dosieren. Wenn Sie zum Beispiel einen Gegner nicht vernichten, sondern nur seinen Antrieb lahm legen wollen, kann die niedrige Glühstufe Sinn machen (... und bei der nächsten Stromrechnung sparen wir ein paar Credits). Nicht alles, was da draußen rumfliegt, ist feindlich gesinnt. In Großschlachten gegen Ende des Spiels gesellen sich Verbündete an Ihre Seite.

Sie können jedes einzelne Flugmanöver selbst anordnen, aber im Zuge dessen muss



Bei den Schadensdarstellungs-Effekten wird nicht gespart. Dem Captain dieses auf Schrottwert reduzierten »Warbird« wird's ein schwacher Trost sein.

man seinen taktischen Offizier nicht unbedingt arbeitslos machen. Statt selber alle Kurskorrekturen einzeln anzuordnen, wählen Sie eines von vier Verhaltensmustern. Momentan sind vier Modi geplant: Frontalangriff, kreisförmige Annäherung, Distanz-Attacke und ein Ausweichmanöver.

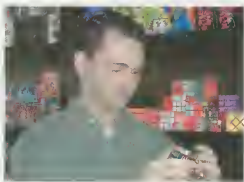
Wo es stetig »Bumm!« macht, fliegen unübersehbar die Fetzen: Das schnittig betitelte »Dynamic Damage System« bietet statt vordergründiger Texturen-Anschmäuungen dem Waffeneinschlag gemäße Echtzeit-Schadensdarstellung. Keine Frage, dass die Auseinandersetzung zwischen zwei Großraumschiffen ein Weichen dauern kann. Sie sind nicht der einzige Captain, der beschädigte Systeme von seiner Crew flicken lässt. Deshalb lassen Sie einen halb zerschrotenen Gegner nicht zu lange im Weltraum dümpeln, sonst fährt der Knabe plötzlich die frisch reparierten Schutzschilde wieder hoch.

Alles hört auf mein Kommando

Bridge Commander soll neben Maus und Tastatur auch Spracheingabe unterstützen. Mit einem »Game Commander 2«-Headset gerüstet, demonstrierte uns David Litwin das Optimum in Sachen Führungskräfte-Feeeling: Einmal den Namen »Saffie« gemurmelt und schon zoomt die Kamera an die erste Offizierin, die in bester Befehlserfüllungslane den Kopf in unsere Blickrichtung reckt.

Ein paar Monate dürfte Bridge Commander noch im Trockendock verbringen. Die von uns insizierte Version war kurz vor dem Alpha-Stadium fertig geworden. Wenn dann die Verkaufszahlen den Erwartungshaltungen gerecht werden, will Totally Games gerne noch ein Weichen im Star-Trek-Universum verweilen – Jedis Leid ist Trekkers Freud. Mehr zu den Zukunftsplänen des renommierten Entwicklers erfahren Sie im anschließenden Interview mit Firmenchef Larry Holland auf Seite 54. (hl)

Interview mit David Litwin



David Litwin ist seit 1997 bei Totally Games, wo er als leitender Programmierer an »X-Wing Alliance« mitwirkte. Bei Bridge Commander arbeitet er am Design mit und kümmert sich vor allem um die Programmierung – kein Wunder bei der Sammlung an logischen Puzzles.

PC Player: David, wie verkräftet man denn den Umstieg von Star Wars auf Star Trek?

David Litwin: Es ist schön, mal etwas Neues zu probieren und an einer anderen Lizenz, einer anderen Engine und einem anderen Spielprinzip zu arbeiten. Allerdings möchte ich nicht bei jedem neuen Projekt das Thema wechseln. Ein Missions-CD oder ein Nachfolger zu Bridge Commander würden mich persönlich deshalb sehr interessieren.

PC Player: Es gibt ja schon eine Menge Trek-Spiele. Wie seid ihr auf das Konzept von Bridge Commander gekommen?

David Litwin: Wir wollten auf keinen Fall die X-Wing Alliance Engine nehmen und einfach neue Grafik reinwerfen. Als wir von Activision angesprochen wurden, ob wir eine Weltraum-Simulation im Star-Trek-Universum machen wollen, haben wir uns hingezettelt und nachgedacht, was der Lizenz am besten gerecht wird.

Was bedeutet Star Trek für mich? Wichtig sind die Raumschiffe, die Charaktere und die Kommandobrücke. Es ist ein völlig anderes Universum, du kannst die Schiffe nicht mit denen aus Star Wars vergleichen. Das Konzept von Bridge Commander wurde uns durch solche Überlegungen schnell klar, aber die Implementierung mit all ihren Details macht eine Menge Arbeit.

PC Player: Und jetzt die alles entscheidende Gretchenfrage: Welche Schiffsklasse gefällt Dir besser – Galaxy oder Sovereign?

David Litwin: Ganz ehrlich, ich mag die Galaxy-Klasse mehr als die Sovereign. Sie ist nicht so leistungssatt, aber ästhetisch gefällt mir die Galaxy einfach besser. Ich war jedenfalls sehr glücklich, als wir diese Lizenz bekommen haben, denn Next Generation ist meine liebste Star-Trek-Serie.

Das Interview zu Bridge Commander

HIER SPRICHT DER CAPTAIN

Totally Games entwickelte in den 90er Jahren Star-Wars-Simulationen für Lucas Arts. Larry Holland erklärt die Hintergründe des Wechsels in die Star-Trek-Gefilde.

PC Player: Larry, warum gab es von Totally Games keine PC-Simulation zu »Star Wars Episode 1«?

Larry Holland: Das ist eine etwas komplizierte Geschichte. Zum einen hätte das Timing nicht hingehauen. »X-Wing Alliance« wurde erst fertig, als der Episode-1-Film schon in den US-Kinos war. Wir hatten also keine Zeit mehr, um ein weiteres Programm in einem vernünftigen Rahmen zu machen. Zum anderen war es damals LucasArts' Strategie, bei den ersten Episode-1-Welle nur Spiele zu produzieren, die sehr eng mit der Filmstory verzahnt waren. »The Phantom Menace« hat zwar einige Weltraum-Schlachten, aber sie sind bei weitem kein so dominierendes Element wie die Gefechte in der klassischen Filmtrilogie.

PC Player: Wie seid Ihr denn bei Star Trek gelandet?

Larry Holland: Wir brauchten etwas Abwechslung, schließlich hatten wir in sieben Jahren vier größere Star-Wars-Programme plus Expansionen gemacht. Zu diesem Zeitpunkt führten wir Gespräche mit Activision, welche die Star-Trek-Lizenz für ein ganzes Jahrzehnt erworben hatten – eine beachtliche Zeitspanne. Unsere Absicht ist es, mit »Bridge Commander« eine langfristige Serie aufzubauen, die wachsen und expandieren kann. Das schließt nicht die Möglichkeit aus, dass wir eines Tages vielleicht wieder ein Star-Wars-Spiel machen. Aber wir sind eine kleine Firma und es gibt nur eine begrenzte Anzahl an Projekten, die wir gleichzeitig betreuen können.

PC Player: Welche Aspekte des Star-Trek-Universums gefellen Dir am besten?

Larry Holland: Star Trek hat sehr interessante Rassen und coole Raumschiffe. Was ich besonders daran liebe: Es zieht sich um die Person der Menschheit nach dem Unbekannten, Entdeckung ist ein zentrales Thema – »to boldly go where no man has gone before«. Die Serie hat mehr Verbindung mit uns menschlichen Wesen, sie ist eine Art »Leute dieser Erde in der Zukunft«-Aussicht. Das ist das Gegenteil von Star Wars, einem mythischen Epos in einer »Galaxy far, far away«.

PC Player: Bei Bridge Commander werden sich alte X-Wing-Piloten spielerisch umstellen müssen.

Larry Holland: Wir achten sehr darauf, was die Essenz einer Lizenz ist. Bei Star Wars



Wir besuchten Totally-Games-Chef Larry Holland in seinem Büro in San Rafael, nördlich von San Francisco.

»Du fühlst Dich als Bestandteil der Fernsehserie.«

war es sicherlich der X-Wing-Kampfstil, bei dem viele Dinge durch die Gegend flitzen. Star Trek ist sehr unterschiedlich. Hier sind die Raumschiffe wie zwei Schwergewichts-Boxer, die sich gegenseitig abklopfen, mal einen Treffer am Kopf und mal am Körper landen.

PC Player: Was mecht Ihr im Vergleich zu bereits erschienenen Star-Trek-Weltraumspielen anders?

Larry Holland: Wir sind mit den anderen Trek-Spielen vertraut und glauben, dass selbst die Raumschiff-Simulationen nie das Gefühl einfangen, wirklich auf der Brücke zu stehen – sei es nun wegen anderer Design-Intentionen oder technischer Limitationen. Wir wollen diese Brücken-Erfahrung mit allen Charakteren schaffen und Dir zugleich ein Gefühl dafür geben, was draußen im Weltraum abgeht. Wenn Du Bridge Commander startest, fühlst Du Dich als Bestandteil der Fernsehserie.

Viele der anderen Weltraumkampf-Spiele vernachlässigen das Schiff des Spielers. Du

hast all diese neckischen HUDs, tolle Systemanzeigen und Grafikeffekte, aber es geht mehr darum, was außerhalb deines Schiffs passiert. Das coolste virtuelle Cockpit gibt Dir nicht das Gefühl, wirklich an Bord zu sein. Und ohne dieses Gefühl fehlt der Sinn für Gefahr und Risiko. Schließlich bist Du für das Leben Deiner Crew und ein ganz schön teures Raumschiff verantwortlich.

PC Player: Musset Ihr bei der Spielentwicklung eigentlich etwas rauswerfen, weil es von der Star-Trek-Produktionsgesellschaft Peremont abgelehnt wurde?

Larry Holland: Nicht im Sinne von »Ihr dürft dieses und jenes nicht«. Man muss aber flexibel sein und hier und da mit Anpassungen reagieren. Als wir zum Beispiel erste Skizzen der Bridge-Commander-Crew vorlegten, waren Paramount die Charaktere zu jung. Statt die Figuren rauszuwerfen, haben wir sie neu gezeichnet und dabei etwas altern lassen.

PC Player: Welche persönlichen Lieblingsheste Du unter den Star-Trek-Kinofilmen?

Larry Holland: Die meisten Leute hier bei Totally Games schätzen vor allem die Trek-Kinofilme mit den geraden Nummern, irgendwie sind die mit den ungeraden Ziffern nie so gut. Ich mag »Star Trek 6: Das unentdeckte Land« sehr, ein toller Schwanngesang auf die klassische Serie mit einem rührenden Schluss. »Star Trek 2: Der Zorn des Khan« ist auch ein guter Streifen, wir diskutieren immer wieder über die große Raumschlacht in diesem Film.

PC Player: Hast Du zufälligerweise wertvolles Insider-Wissen über eine neue TV-Serie?

Larry Holland: Nein, ich habe auch nur vage Gerüchte über eine weitere Serie gehört. Im US-Fernsehen läuft gerade die letzte Staffel von Voyager. Wenn im Herbst keine Serie dazukommt, wäre es das erste Mal seit Jahren, dass keine neuen Star-Trek-Episoden im Fernsehen laufen. (ht)

DIE PC-SPIELE VON LARRY HOLLAND UND TOTALLY GAMES

Titel	Jahr	Vertrieb	Ganz kurz
Battlehawks 1942	1988	LucasArts	Pazifik-Weltkriegsgeballer
Their finest Hour	1989	LucasArts	Luftschlacht um England
Secret Weapons of the Luftwaffe	1991	LucasArts	Luftschlacht um Deutschland
X-Wing	1993	LucasArts	Erste Star-Wars-Simulation
TIE-Fighter	1994	LucasArts	Flug zur Dunklen Seite der Macht
X-Wing vs. TIE-Fighter	1997	LucasArts	Wackeliges Multiplayer-Experiment
X-Wing Alliance	1999	LucasArts	Abschied von Classic-Star-Wars
Bridge Commander	2001	Activision	Der Spieler als Star-Trek-Captain

STAR TREK DEEP SPACE 9 DOMINION WARS

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Gizmo/
Simon & Schuster
- **Genre:** Echtzeit-Taktik
- **Termin:** 2. Quartal 2001
- **Internet:**
www.dominionwars.com
- **Besonderheiten:** Rund 20 Missionen ■ 4 Star-Trek-Völker ■ Bekannte Pötte und Personen aus DS9 plus brandneue Raumschiffe



Die Spiralnebel treiben's bunt, ihr eisigen Webber-Fleckern kann es mit jeder Holo-deck-Disco aufnehmen.

Spiel designte Raumschiffe.

Pro Schiff wird außerdem ein Captain ernannt; hier stehen auch Serienhelden wie Dax, Sisko oder Worf zur Wahl. Je nach fachlichem Background des Kapitäns bekommt sein Schiff einen Bonus ab. Vom restlichen Klingengeld erwerben Sie Upgrades für Waffensysteme oder verstärken bestimmte Crew-Bereiche wie Sicherheitsoffiziere und Ingenieure.

Zum Abschluss freigegeben

An taktischen Entscheidungen herrscht in den Einsätzen kein Mangel. Sie können gezielt feuern, um beispielsweise Antrieb, Schilde oder Kommandozentrale eines Gegners lahm zu legen. Blinde Ballerei ist bäh, denn nach jeder Salve muss sich das Waffensystem wieder aufladen. Feindliche Schiffe lassen sich sogar entern, bis zum Ende der Mission steuern und danach verschern. Eigene Verluste sollte man dagegen meiden: Der Kauf eines Ersatzschiffs ist teuer, ein erfahrener Kapitän quasi unersetzlich. Von Mission zu Mission gewinnen die Burschen Erfahrung und neue Fähigkeiten dazu.

Dank einer eigens für Dominion Wars entwickelten 3D-Engine können Sie die Kamera munter rotieren und nahe ans Geschehen heranzoomen, um die detaillierten Schiffsmodelle respektvoll anzubeten. Alternativ betrachten Sie das Geschehen in der minder

Packen Sie die Bade-wannenschiffchen ein, eine Star-Trek-Flotte benötigt Ihren taktischen Beistand.

Seg' mir, wie viel Sternlein steh'n: verdammt viele. Und es gibt nur unwesentlich weniger Star-Trek-Software. Der Deep-Space-9-Spreßling »Dominion Wars« will eine Nische entdeckt haben, die noch nie ein Mensch zuvor gespielt hat.

»Den meisten Spaß bei den Star-Trek-Fernsehserien haben mir immer die Raumschlachten gemacht«, gesteht Gary Wagner, der Boss vom Programmiererteam Gizmo. Damit hat er unsere Sympathien, aber was sollen wir von der Spielprinzip-Definierung »Echtzeit-Taktik ohne Basis- und Ressourcen-Kram« erwarten? Flottenmanöver im Weltraum; bei denen

Sie mit Mausklicks bis zu sechs Schiffe gleichzeitig kommandieren. Sie hocken bei »Dominion Wars« nicht auf einer Kommandobrücke, sondern beaufsichtigen Ihre Kleinflotte in der Außenansicht. Das Konzept erinnert entfernt an Interplays »Starfleet Command«, soll sich aber einfacher und actionlastiger spielen.

Kassensturz beim Flottenbau

In zwei Kampagnen erwarten Sie rund 20 Missionen. Entweder steuern Sie die Allianz der Förderation, bei der auch die Gutmensch-Klingonen abhängen. Auf der anderen Seite haben wir das Dominion-Lager, dem Cardassian und Jem'Hadar angehören. Zu Beginn eines neuen Levels tauschen Sie dem Einsatzbriefing und brüten über Budget und Personalplanung. In fünf Kategorien gibt es Schiffe für jeden Geschmack – vom kleinen Wuseljäger bis zum dicken Pott. Neben den aus der Fernsehserie bekannten Modellen erwarten Sie auch einige brandneue, speziell für dieses

»Feindliche Schiffe entern und verschern.«

hübschen, aber übersichtlicheren Strategie-Ansicht von oben. Der Spielbarkeit zuliebe sind die Steuerungsmenüs auf X- und Y-Achse beschränkt, also ohne richtiges »rauf« und »runter« wie bei »Homeworld«. Neben den beiden Kampagnen gibt es auch Team-orientierte Multiplayer-Modi. Je nach Connection treten bis zu acht Spieler gleichzeitig zum Schiffe versenken an. (ht)

STAR TREK AWAY TEAM

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Reflexive/Activision
- **Genre:** Echtzeit-Taktik
- **Termin:** 1. Quartal 2001
- **Internet:** www.activision.de

- **Besonderheiten:** Geheimaufträge im Next-Generation-Universum
- 17 Charaktere aus fünf Berufs-klassen
- 18 Missionen mit mehreren Einsatzziele
- Jede Menge Waffen und High-Tech-Equipment.

Taktische Maßarbeit: Schleichen und kämpfen Sie sich mit den Spezialisten Ihrer Wahl durch 18 trekkige Aufträge.



Beim Away Team sitzen die Phaser locker. Eine Hälfte unserer in zwei Pärchen aufgeteilten Truppe über-rascht diese romulanische Wache von hinten.

Man borge sich eine Tasse Echtzeit-Taktik von »Commandos«, tunke sie ins Kampfsystem von »Baldur's Gate« und schütze das Ganze in einen Star-Trek-Replikator. Heraus kommt das muntere »Away Team«, dessen erste Beta-Version wir bei Activision anspielen konnten.

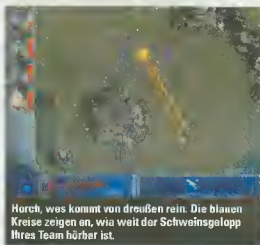
Vertreter der Sternenflotte sind in der Regel charakterlich einwandfreie Prachtburschen in frisch aufgebügelter Uniform, die erst höflich um Entschuldigung bitten, bevor sie überhaupt einen Phaser anrühren. Will die Föderation

schmutzige und geheime Ziele erfüllt haben, kann sie schlecht in den Gelben Seiten nachschlagen. Klarer Falk: »Die Sternenflotte braucht ein Einsatz-Kommando«, fasst Activision-Produzent Eric Dallaire die Ausgangslage zusammen. Unter der Obhut von Data wird eine geheime Undercover-Truppe gebildet, die ohne großes Federlesen heikle Jobs übernimmt.

Als Romulaner eine klingonische Forschungsstation überfallen, wird das Away Team zur Aufklärung entsandt und stolpert prompt über ein größeres Komplott. Selbst



Bei einem Geheiminsatz auf der Erde ist nur Betäubung gestattet. Also, schön den Phaser umstellen und Sandmännchen-Granaten werfen.



Horch, was kommt von draußen rein. Die blauen Kreise zeigen an, wie weit der Schweinsglopp Ihres Team-Mitglieds ist.

ein indischer Admiral scheint in die Sache verwickelt zu sein. So sollen Sie später im Sternenflotten-Hauptquartier einbrechen, um das hohe Tier zwecks höflicher Befragung zu entführen. Alle Phaser werden auf Betäubung gestellt, in dieser speziellen Mission darf niemand sterben. Hmm, wen nimmt man da mit? Die Scharfschützen-Künste unseres liebsten Sicherheits-Offiziers nützen hier nicht viel. Stattdessen können sich die defensiven Technologie-Mitbringer eines Ingenieurs ausziehen.

Dream Team basteln

Solche Einsatzplanung ist bei »Star Trek Away Team« die halbe Spielspaß-Miete. 17 Spezialisten aus fünf Berufs-klassen sind abrufbereit, aber nur drei bis sechs Personen passen in Ihre Truppe. Jede Spielfigur hat feste Werte in den Kategorien »Schnelligkeit«, »Schleichvermögen« und »Ausdauer«. Dazu kommt individuelles Equipment, das Spezialfähigkeiten von der Computer-Manipulation bis zur Empathie erlaubt. Sie werden vor einer Mission informiert, welche Talente im nächsten Einsatz unbedingt notwendig sind. Ansonsten herrscht Narrenfreiheit bei der Zusammenstellung. Im Spielverlauf bleiben die Eigenschaften aller Charaktere konstant. Es gibt also keine »durch-Erfahrung-klug«-Entwicklung wie bei Rollenspielen. Alle Mitarbeiter sind unentbehrlich, beim Ableben eines Charakters gilt die Mission als gescheitert. Kein Grund zum grei-



Wir haben das Spielgeschehen per Tastendruck eingefroren, um die Sniper Rifle zu wählen. Ein rotes Fadenkreuz warnt, dass die Schussbahn vom Laternenpfahl blockiert wird.

nen, der Spielstand lässt sich jederzeit speichern.

Haben Sie sich für das Personal entschieden, wird Ihre Truppe zügig in die nächste Mission beordert. Da es in den isometrisch dargestellten Levels keinerlei Verdeckungen »Fog of War« gibt, ist die Einsatzplanung eine klare Sache. Sie können den sichtbaren Bildausschnitt scrollen, um die vor Ihnen liegen-

den Rechtsklick löst einen Angriff mit der aktiven Waffe aus. Der Cursor wird grün, sobald Sie freie Schussbahn zum anvisierten Gegner haben. Wände, Bäume und andere Objekte lassen sich zur eigenen Deckung missbrauchen. Sie können sich das Sichtfeld von jeweils einem Gegner anzeigen lassen, um tote Winkel besser zu erkennen – unentbehrliche Info für Anschleich-Attentäter.

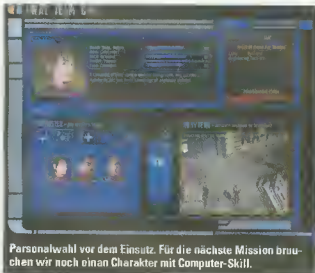
Drei Fortbewegungsarten stehen zur Wahl, bei denen die Formel »je schneller, desto krawalliger« gilt. Kriechkrabbeln ist elend langsam, aber dafür finden Sie öfter Deckung und verursachen kaum Geräusche. Die mittlere Gangart bietet einen Kompromiss zwischen Zügigkeit und Zimmerlautstärke. Im Eilschritt potternde Helden schrecken schon aus der Weite feindliche Wachen auf. Eine zuschaltbare Krachmach-Anzeige zeigt genau, wie weit die Schallwellen Ihrer Gruppe reichen. Außerdem reagieren die Gegner auf die Anwesenheit herumliegender Körper: Stolpert eine Patrouille über einen paralysierten Kollegen, sucht sie im Eilschritt die nähere Umgebung ab.

»Die Sternenflotte braucht ein Einsatz-Kommando.«

den Räumlichkeiten auszuspielen. Gagnetische Stellungen und Überwachungskameras sind ebenso sichtbar wie einsammelbare Munitionskisten. Eine ausklappbare Mini-Übersichtskarte beseitigt letzte Orientierungsprobleme.

Ich höre etwas, was du nicht siehst

Die Steuerung ist schnell gemeldet. Per Linksklick wird marschiert, der behörzte



Personalwahl vor dem Einsatz. Für die nächste Mission brauchen wir noch einen Charakter mit Computer-Skill.

DIE SPEZIALISTEN VOM AWAY TEAM

Bei der Zusammenstellung des Teams wählen Sie zwischen 17 Spielfiguren, die in fünf Berufs-klassen unterteilt sind. Je nach Gruppenbildung ergeben sich bei vielen Missionen unterschiedliche Lösungswege.



Sicherheits-Offiziere

Anzahl: 4

Besonderheiten: Die Jungs mit den großen Kalibern besitzen markige Spezialwaffen und haben massig Lebensenergie. In dieser Sparte finden Sie Sniper-Profis mit vorzüglichen Scharfschützen-Flinten und Demolierungs-Draufgänger, die vor allem Granaten und Minen in den Hosentaschen haben.



Wissenschaftler

Anzahl: 4

Besonderheiten: Geeks kämpfen ohne wichtige Wunden. Dank High-Tech-Gadgets versteht sich diese Klasse auf subtile Schleichtechiken. Der Tarnanzug macht seinen Träger unsichtbar, ein Projektor erzeugt irreführende Hologramme. Die Geräusche des durch Wände pochenden Audio-Köders locken Gegner in eine andere Richtung.



Ingenieure

Anzahl: 3

Besonderheiten: Die Schraubenzieher vom Dienst halten gerne Abstand zum Feind und unterstützen die anderen Teammitglieder mit ihren Technik-Tricks. Ingenieure hacken Verteidigungssysteme, können Waffen verbessern und räumen sogar auf: verräterisch herumliegende Körper werden elegant weggebeamt.



Mediziner

Anzahl: 3

Besonderheiten: Pillen Nachfahren haben immer ein paar Pullen Hypo-spray im Handgepäck, um verwundete Kameraden zu heilen. Gereizte Kassensärzte geben auch ganz formidabile Kämpfer ab. Der Neural-Disruptor ist eine rezeptfreie Nahkampfspritze, die einen Gegner in Sekundenschnelle flachlegt.



Kommando-Offiziere

Anzahl: 3

Besonderheiten: Unentschlossen? Der Spezialisierungsmode? Diese ausgewogene Klasse enthält nach den Sicherheits-Offizieren die zweitbesten Kämpfer, Abteilungsleiter, die zweitbesten Schützen. Solides Allround-Personal, das eine Vielzahl von Jobs vom Scout bis zum Schützen erfüllen kann.

Pausen machen für Planungssachen

Sie dürfen das Spielgeschehen jederzeit einfrieren, um in Ruhe zu planen oder im Inventar zu kramen. Ihre Charaktere haben je nach Berufs-klassen und Talentsammlung andere Goodies dabei. Zum Beispiel legen Sie mit EMP-Granaten Überwachungskameras und Borgs lahm, kontrollieren per »Enhanced Mind Melt« 30 Sekunden lang einen Gegner oder sorgen mit dem vulkanischen Nervenriff für sanfte Betäubung. Alle Spezialisten sind ausgeprägte Persönlichkeiten, machen Sie sich beispielsweise auf einen Tribble-Halter und Verwandtschaft von Captain Kirk gefasst. Das

Ausschalten eines Gegners wird öfters mit lässigen Einzellern kommentiert, mitunter bricht sogar ein Truppschwätzchen aus. Das Mitteilungsbedürfnis artet zwar nicht in interaktive Debattierstunden à la »Baldur's Gate« aus, gibt den Einsätzen aber Charme und Witz.

Die Grafik-Technik reizt nicht unbedingt zu spöttischen Brüllern. Sie können zwar ein wenig ins Geschehen hinein und auch wieder heraus zoomen, aber im Prinzip wird Isometrie 2D-Kost bei 640 mal 480 Pixeln gereicht. Der Spielbarkeit kommt die klare, aufgeräumte Darstellung durchaus entgegen. Neben der Solo-Kampagne erwarten Sie auch PC-übergreifende Heldentaten: Beim kooperativen Multiplayer-Modus bilden bis zu vier Spieler eine starke Truppe. (ht)

PC TREK

EINE KURZE GESCHICHTE DER STERNZEIT

Vom textbasierten Strategiespiel zum 3D-Shooter mit der »Quake 3 Arena«-Engine – die Geschichte der Star-Trek-Spiele ist so spannend wie die der Serie selbst.

Vor gut 37 Jahren, am 12. Dezember 1964, begannen die Dreharbeiten zu einer TV-Serie, die unsere Kultur um Sprüche wie »Scotty, beam me up!« und viele weitere bereichern sollte. Ihr Name: *Star Trek* oder Raumschiff *Enterprise*, wie sie in Deutschland zunächst hieß.

Langsam, aber beständig entwickelten sich die Abenteuer der *Enterprise*-Crew um Captain Kirk, Mr. Spock und Dr. McCoy zu einem wahren Renner.

Anfang der 70er Jahre materialisierte das erste Spiel namens »Star Trek« auf amerikanischen Uni-Großrechnern. Klingonen und Romulaner nahmen darin Kurs auf das Föderations-Territorium, was Sie als Captain der *Enterprise* verständlicherweise verhindern mussten. Grafik gab's keine, vor keinen Monitor besaß, musste fleißig die Ausdrücke des Programms studieren und die Scanner, den Warp-Antrieb und die Waffen entsprechend justieren – unvorstellbar für all die, deren erster PC ein Pilli mit GeForce-Karte war. Diverse Updates des Spiels erschienen bis heute, die neueste ist »Visual Trek« (Shareware, 1998).

»Mtrek« und dessen indirekter Nachfolger »Netrek« richteten sich an mehrere Spieler. So machen sich in »Netrek« (www.netrek.org), einem hyperkomplexen

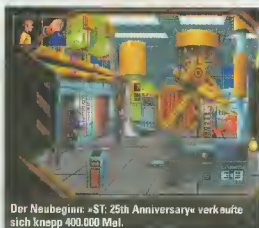
Vorläufer von Microsofts »Alliances«, 18 Spieler in zwei Teams gegenseitig das Leben schwer.

Der erste Kontakt

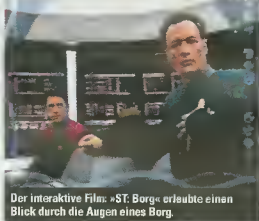
Simon & Schuster, Verleger unzähliger Trek-Bücher, veröffentlichte nach allen Fan-Projekten 1985 das erste offizielle Spiel zur Serie: »ST: The Kobayashi Alternative«. Das Text-Adventure wurde, wie auch der Nachfolger »The Promethean Prophecy« (1986), von der bekannten Autorin Diane Duane verfasst und erschien für zahlreiche 8-Bit-Rechner und den PC. Die englische Software-Firma Firebird schrieb mit dem Abenteuer-/Strategie-Mix »Star Trek« Geschichte – der hervorragende Atari-ST-Titel wurde vor knapp 14 Jahren in Happy Computer 4/87 getestet. Ein Flop war hingegen »The Rebel Universe« (1988). Simon & Schusters erstes Trek-Grafik-Adventure, 1989 veröffentlichte Mindscape »Star Trek 5« für den PC. Das beinhaltete, actionlastige Spiel taugte nicht viel, besaß aber einen witzigen Kopierschutz: Klingonische Sprüche mussten mit einem Wörterbuch übersetzt werden.

Energie!

Das erste Spiel der PC-Neuzeit kam von Interplay, die sich in den 80er Jahren mit Adventure- und Rollenspielen einen Namen gemacht hatten. Zwar erschienen »ST: 25th Anniversary« erst 1993, zwei Jahre nach dem 25. Geburtstag der Kult-Serie, doch dem Erfolg des Spiels tat das keinen Abbruch: Über 350.000 Mal verkaufte sich das Adventure, das in abgeschlossenen Episoden mit diversen Ausgangsmöglichkeiten knackige Rätsel und nicht weniger packende Weltraum-Sequenzen enthielt. Für die CD-ROM-Fassung wurde auf Wunsch der Fans besonders die letzte Mission schwierigkeitstechnisch entschärft, als Bonus sprachen die Seri-



Der Neugeburt: »ST: 25th Anniversary« verkaufte sich knapp 400.000 Mal.



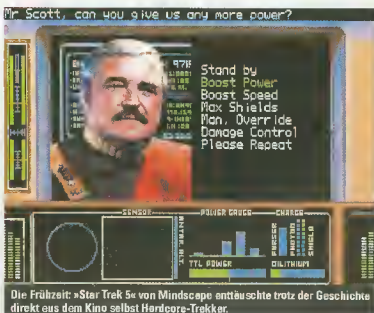
Der interaktive Film: »ST: Borg« erlaubte einen Blick durch die Augen eines Borg.



Das Sorgenkind: »ST: Generations« war der Tiefpunkt der Trek-Spiel-Schwemme.

en-Schauspieler alle Dialoge. Der Nachfolger »ST: Judgment Rites« kam 1994 in die Geschäfte und lief ebenfalls prächtig. Ein geplanter dritter Teil erschien jedoch nicht – stattdessen begannen die Arbeiten an »ST: Starfleet Academy«, welches sich zu einem terminstechnischen Alptraum für Interplay entwickeln sollte.

Im gleichen Jahr schlich kein Geringerer als Brent Spiner, Androide Data aus der nächsten Generation, durch eine Zelthalle in Las Vegas. Der Grund: Er warb auf der CES-Messe für das Adventure »Star Trek: The Next Generation: A final Unity«, das ein Jahr später von Spectrum Holobyte (kurz danach in Microprose aufgenommene) veröffentlicht wurde und mehr als 500.000 Mal den Besitzer wechselte. Paramount erwies sich indes in der Lizenzvergabe (und Gewinnmaximierung) sehr geschickt: Interplay sorgte für die Spiele um die klassische *Enterprise*-Crew, Microprose kümmerte sich um die nächste Generation und der bewährte Verlag Simon & Schuster bekam Deep Space Nine sowie Multimedia-Schnickschnack wie ein interaktives *Enterprise*-Handbuch, ein Nachschlagewerk oder die interaktiven Film-Abenteuer »ST: Klingon« und »ST: Borg« (beide 1996) zugeschustert.



Die Frühzeit: »Star Trek 5« von Mindscape enttäuschte trotz der Geschichte direkt aus dem Kino selbst Hardcore-Trecker.

Die neutrale Zone

Auf drei gute Jahre für Star-Trek-Jünger folgten vier dunkle. Viacom New Medias erster und einziger Vorstoß ins Star-Trek-Universum war »ST DS9: Harbinger« (1996), ein schwerblütiges Adventure mit eingestreuten Action-Elementen an Bord einer menschenleeren DS9. Noch übler: »ST: Generations« (Microprose, 1997), das als unausgeglichener Mix aus flauen Adventure-Teilen, grauenhaft langsamen Action-Szenen und übelst animierten Charakteren eigentlich niemanden ansprach. Microprose versuchte sich daraufhin an einem 3D-Shooter mit der »Unreal-Engine: »ST: Klingon Honor Guard« (1998) hieß das gute Stück, das hartgesottene Fans zusagte, Shooter-Freunden jedoch nicht sonderlich gefiel. Microprose wechselte erneut das Genre: »ST: Birth of the Federation« (1999) wollte dem großen Strategie-Vorbild »Master of Orion« nacheifern, doch ein wirr-verschachteltes Bedien-Interface, gekoppelt mit ausuferndem Material- und Gebäude-Management ließ es beim Versuch bendigen.

Bei Interplay herrschte in den vier dunklen Jahren Funkstille, die nur 1997 durch das ewig verspätete »ST: Starfleet Academy« gebrochen wurde. Die Adventure-Elemente dieses Titels wurden im Laufe der Entwicklung immer weiter heruntergefahren – am Schluss gab's nur noch Videos mit Kirk, Sulu und Chekov sowie ihren Crew-Mitgliedern an der Akademie, bei deren Fortgang höchst selten eine Entscheidung anstand. Die Weltraum-Action-Sequenzen waren dafür recht passabel – die der Missions-CD »Chekov's Lost Missions« (1998) leider nicht mehr. Interplay veröffentlichte 1998 noch SCLs Rohrkrepiere »ST Pinball« und stellte ein Jahr später die schon knapp drei Jahre laufenden Entwicklungsarbeiten am Adventure »ST: The Secret of Vulcan Fury« bis auf weiteres ein – nachdem alle Schauspielerei bereits im Studio ihre Texte aufgenommen und langwierige Animationen der Hauptpersonen horrende Summen verschlungen hatten.



Das Kernige: »ST V: Elite Force« bewies, dass man Probleme nicht immer ausdiskutieren muss.

SCHON GEWUSST?

- Star Trek sagte fast auf den Millimeter genau die 3,25-Zoll-Dicke voraus – in der klassischen Serie waren die bunten Datenspeicher ähnlich groß.
- Es muss viele Star-Trek-Fans bei den Hand-Herstellern geben – besonders Motorolas Kommunikator-Design erinnert frapierend an Kirk & Co. und heißt auch noch »Star Tac«.
- William Shatner alias James T. Kirk hat von Technik keine Ahnung – er kann weder seinen Videorecorder programmieren, noch hat er jemals irgendetwas über den unlängst abgewickelten Internet-Preisvergleichser Priceline bastalt, dessen Sprecher er immerhin war.
- James Doohan, besser bekannt als Montgomery Scott, wurde vor ein paar Monaten erneut Vater – mit 80 Jahren. Bei er mit seinem Nachwuchs Star-Trek-Spiele auf dem PC spielen muss?

Lizenzen der inzwischen vier Serien für die nächsten zehn Jahre bei Activision gelandet sind – sicher nicht die schlechteste Wahl. Zwar bilab Activisions Ernting »ST: Der Aufstand« noch hinter den Erwartungen vieler Fans zurück, da viele geplante Spielelemente kurzherab gestrichen wurden, um den Veröffentlichungstermin Weihnachten '99 nicht zu verpassen. Dafür machen »ST: Armada« (Echtzeitstrategie, 1999) und der Action-Kracher »ST Voyager: Elite Force« (2000) mit ihren Mehrspieler-Modi auch langfristig Laune.

Interplay und Simon & Schuster dürfen außerdem die Spiele herausbringen, die noch in Produktion sind: Nach dem etwas trügerischen »ST: New Worlds« (Echtzeitstrategie, 2000) und dem hammerharten »ST: Klingon Academy« (SF-Simulation, 2000) haben sich Interplay mit dem »ST: Starfleet Command« Duo (2000/2001) beziehungsweise Simon &



Das Verspätete: »ST Starfleet Academy« bageisterte mit filmreicher All-Action.

Die nächste Generation

In den vergangenen zwei Jahren ging es wieder aufwärts, denn die Entwickler konzentrierten sich auf die Genres, die am besten zu Star Trek passen: Strategie und (Action-)Adventures. Dazu kommt, dass die



Das Unvollendete: »ST: Secret of Vulcan Fury« wurde aus Kosten- und Zeitgründen eingestellt.

Schuster mit »ST DS9: The Fallen« (2001) wieder rehabilitiert.

Zurück in die Gegenwart

Wenn Sie jetzt in die Stadt stürmen und sämtliche Trek-Titel der Grabbelkisten aufkaufen wollen: In einer Tabelle haben wir alle Star-Trek-Spiele der Neuzeit noch einmal aufgelistet. Statt einer Wertung finden Sie dort den Trek-Faktor, der angibt, wie spaßig der Titel für einen echten Enterprise-Fan ist. Kriterien für einen hohen Trek-Faktor sind besonders dichte Atmosphäre, authentische Technik oder einfach eine gute Story – Grafik und Sound müssen dabei nicht immer Höchstnoten einfahren. (Roland Austinat/nd)

ALLE STAR-TREK SPIELE DER NEUZEIT AUF EINEN BLICK

Titel	Genre	Erscheinungsjahr	Test in PC Player	Trek-Faktor
ST: 25th Anniversary	Adventure	1993	–	AAA
ST: Judgment Rites	Adventure	1994	02/94	AAA
ST TNG: A final Unity	Adventure	1995	07/95	AA
ST DS9: Harbinger	Adventure	1996	05/96	A
ST: Klingon	Adventure	1996	08/96	A
ST: Borg	Adventure	1996	02/97	AA
ST: Generations	Action	1997	07/97	–
ST: Starfleet Academy	SF-Simulation	1997	11/97	AAA
ST Pinball	Fingersimulation	1998	04/98	–
ST: Chekov's Lost Missions	SF-Simulation	1998	06/98	–
ST: Klingon Honor Guard	3D-Action	1998	10/98	A
ST: Birth of the Federation	Strategie	1999	07/99	A
ST: Starfleet Command	Strategie	1999	10/99	AA
ST: Der Aufstand	Action-Adventure	1999	01/00	–
ST: Armada	Strategie	2000	05/00	AA
ST: Klingon Academy	SF-Simulation	2000	08/00	AA
ST: Conquest Online	Online-Strategie	2000	09/00	A
ST Trivia Challenge	Ratespiel	2000	09/00	A
ST Voyager: Elite Force	3D-Action	2000	10/00	AAA
ST: New Worlds	Strategie	2000	11/00	A
ST DS9: The Fallen	Action-Adventure	2000	01/01	AAA
ST: Starfleet Command 2	Strategie	2001	02/01	A

GOTHIC

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Piranha Bytes/
Egmont Interactive
- **Genre:** Action-Rollenspiel
- **Termin:** 1. Quartal 2001

- **Internet:** www.piranha-bytes.de
- **Besonderheiten:** Tag/Nacht-Zyklus ■ Ziemlich clevere Gegner ■ Eher nichtlineare Story ■ Reine Tastatursteuerung ■ Automatische Nutzung vorhandener Hardware



Lector, ein Novize aus dem Neuen Lager, weiß den Weg zum Alchimisten.

Es lebt! Es ist putzmunter, obwohl wir so lange nichts mehr von ihm hörten! Doch neulich fiel der »Gothic«-Tross bei uns ein und präsentierte eine spielbare Fassung des Gefängnis-Rollenspiels.

Die Machthaber in Piranhas Fantasy-Königreich spielen ihren Bürgern wirklich übel mit: Schon wegen kleinster Vergehen und selbst bei schierer Unschuld landen die armen Tröpfe im magisch gesicherten Gefängnis. Und warum das alles? Na, weil hier ein Zauber-Erz gefördert wird!

Waffen aus diesem Material sind unzerbrechlich und außerordentlich scharf, sie zerschneiden selbst metallene Rüstungen mit

Leichtigkeit. Klarer Fall, dass eine solchermaßen ausgerüstete Armee allen anderen weit überlegen ist – und damit der Nachschub nicht abreißt, haben die hiesigen Herrscher also ein Interesse an möglichst hohen Kriminalitätsraten, versteht sich.

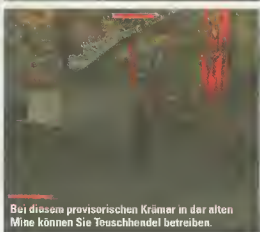
»Zur Zwangsarbeit verdammt.«

Die Sache mit der magischen Absicherung ist nun eine ganz verwickelte Sache. Um die Mine herum liegt eine bis tief in den Boden reichende arkane Kuppel, welche die Zeche von der Außenwelt abschneidet. Menschen (zum Beispiel so genannte »Verbrecher«) können zwar hinein, aber nicht hinaus. Nur totes Material – wie etwa das begehrte Erz – kann die Barriere von innen durchdringen ...

Sie als Spieler verkörpern nun einen jener mehr oder weniger Unschuldigen, die zur Zwangsarbeit in der Grube verurteilt wurden. Einmal drinnen stellen Sie schnell fest, dass sich eine streng hierarchische Gesellschaft



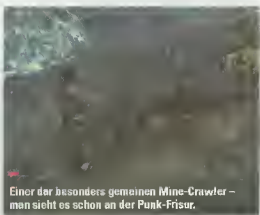
Es hat schon echte Nachteile, allein in den großen, bösen Wald zu gehen ...



Bei diesem provisorischen Krämer in der alten Mine können Sie Tauschhandel betreiben.

entwickelt hat: Lebensmittel kommen von außen herein, aber nur im Tausch gegen Erz. Wer nicht arbeitet, muss also sehen, woher er seine Brötchen bekommt. Zudem hat sich die unglückselige Einwohnerschaft in drei Fraktionen gespalten: Das Alte Lager hat sich mit den Verhältnissen arrangiert, das Neue Lager sucht nach Möglichkeiten des Entkommens, und der Tempel meint, dass die Welt ohnehin nächsten Freitag untergeht – hat sich aber mit dem Neuen Lager verbündet, so dass in etwa ein Gleichgewicht der Kräfte herrscht.

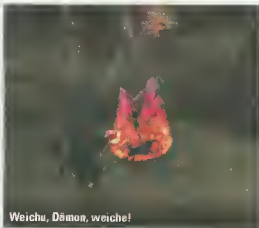
Was nun folgt, liegt bei Ihnen: Als Solist werden Sie hier wenig Chancen haben, also sollten Sie sich einer der Parteien anschließen. Je nachdem, für welche Sie sich entscheiden, werden Ihnen daraufhin andere Aufgaben und Rätsel bevorstehen – allerdings mit einer Einschränkung: Das Spiel ist nämlich ähnlich wie »Baldur's Gate 2« in Kapitel unterteilt. Um etwa vom zweiten ins dritte Kapitel zu gelangen, müssen Sie ungeachtet Ihrer Gruppenzugehörigkeit einen bestimmten Job erledigen. An diesen Über-



Einer der besonders gemeinen Mine-Crawler – man sieht es schon an der Punk-Frisur.

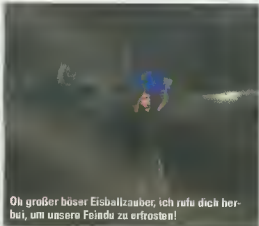


Aha, hier wird also das berühmte magische Erz eingeschmolzen!



Weiche, Dämon, weiche!

gängen wachsen die verzweigten Handlungs-bäume der Geschichte also immer wieder zusammen. Generell gilt übrigens mehr denn irgendwo sonst der Rat, alles mitzunehmen, was nicht festgewachsen ist. Medizinische Pflanzen sowie Steaks und andere Teile von erlegten Monstern lassen sich überall gegen Erz eintauschen, welches hier das universelle Zahlungsmittel darstellt. Und wenn Sie genug Talentpunkte erhalten haben und ein Level aufgestiegen sind, können Sie zu den diversen Lehrern der Gefangenengemeinschaft gehen und sich fortbilden lassen.



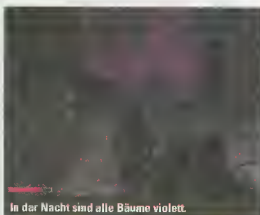
Oh großer böser Eisballzauber, ich rufe dich her-bei, um unsere Feinde zu erfrieren!

Abhängig von der anfänglichen Charakterwahl dürfen Sie Zauber-Runen lernen, die in mehrere Schulen unterteilt sind. Falls Sie einen reinen Krieger vorziehen, bleiben Sie in dieser Hinsicht jedoch auf Spruchrollen angewiesen, die leider nur einmal verwendbar sind. Davon abgesehen stehen noch Hilfsmittel wie magische Amulette, Geländekarten oder die Save-Option zur Verfügung, und in besonders schwierigen Situationen wird sich Ihnen auch schon mal der eine oder andere Mithäftling anschließen – allerdings nicht als Partymitglied, sondern als computergesteuerter NPC.

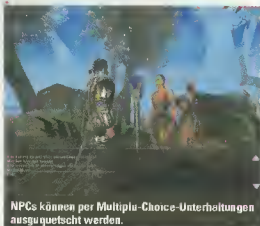
»Klagen über die KI der Gegner sind bei Gothic eher unangebracht.«

Grafik und Animationen gefallen gar nicht schlecht, insbesondere die Texturen verraten viel Liebe zum Detail. Die Sichtweite ist einstellbar – in den Höhlen hängt viel davon ab, wie weit Sie blicken können, bevor alles im Dunkel verschwimmt, an der Oberfläche ist stattdessen Nebel der Sichtbegrenzer. Erfreulich allerdings, dass Objekte normalerweise nicht en bloc aus dem Dunst herauspoppen, sondern stufenlos in ihm verschwimmen. Bäume und Sträucher werden ähnlich wie bei »Everquest« durch sich kreuzende Textur-Schichten dargestellt, was vor allem aus einer gewissen Entfernung sehr realistisch aussieht. Bei Nahbetrachtung freilich geht dieser Effekt verloren. Recht spektakulär ist der Tag/Nacht-Zyklus geraten. Das Licht dunkelt mit der Zeit zu einem violetten Dämmern herab, am Himmel erscheinen Mond und Sterne, manchmal huscht auch ein Komet durchs Blickfeld. Kein Wunder also, dass Gothic auf jeden Fall eine 3D-Karte mit 16 MB RAM voraussetzt.

Die Waffen Ihres Abenteurers und alle Arten von Rüstungen sind natürlich sichtbar, zudem kämpft der Mann in dem Maße besser und ele-



In der Nacht sind alle Bäume violett.



NPCs können per Multiple-Choice-Unterhaltungen ausgequetscht werden.

ganter, wie sich seine Schwertfähigkeiten verbessern. Dabei steuern Sie den Burschen rein mit der Tastatur, was generell nicht unproblematisch ist. Piranha hat die Aufgabe aber mit einer konsequent durchgezogenen Bedienungsmethode, an die man sich gewöhnen kann, recht gut gelöst. Ein paar trotzdem noch auffällige Schwächen des Systems (etwa im Tausch-Bildschirm oder beim Kampf) sind derzeit Gegenstand von Überlegungen beziehungsweise werden definitiv noch geändert.

Apropos Kampf: Eine Besonderheit von Gothic ist, dass Sie Ihre Gegner nicht töten müssen. Zunächst schlagen Sie Feinde nur bewusstlos und können sie dann auch ausrauben. Blöd ist nur, dass der Niedergeschlagene sich mit der Zeit erholt und Ihnen anschließend bestimmt keine netten Weihnachtsgeschenke mehr macht. Ein Tötungsschlag kann also je nach Lage durchaus angebracht sein, muss aber extra ausgeführt werden. Andererseits wird ebenfalls ein Schuh daraus: Zumindest die menschlichen NPCs werden Ihnen auch nicht unbedingt den Garaus machen, was wiederum Ihren Etat für Geschenke schont. Von Orks, Trollen oder den fiesen Mine-Crawlern ist allerdings keine Gnade zu erwarten.

Übrigens dürfte Gothic eines der wenigen Spiele werden, bei denen Klagen über die Gegner-KI unangebracht sind. Wer mal miterlebt hat, mit welcher Raffinesse etwa die flinken Goblins immer versuchen, von hinten anzugreifen und dabei aus der Nahkampf-Reichweite gleich wieder herausszuhupfen, mit welcher Sturheit flüchtende Abenteurer verfolgt werden oder mit welcher Vehemenz untereinander verfeindete Monster-Spezies sich auch gegenseitig bekämpfen, der wird mir zustimmen: Bei Gothic sind die Ungeheuer nicht nur wegen ihrer reinen Stärke gefährlich! (jn)

CONFLICT: DESERT STORM

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Pivotal Games/THQ
- **Genre:** Action-Strategiespiel
- **Termin:** 2002

- **Internet:** www.sci.co.uk
- **Besonderheiten:** Kleingruppen-Taktik ■ Aufwändige 3D-Grafik
- Zahlreiche Ausrüstungsgegenstände
- Mehrspieler-Einsätze

Beim Golfkrieg ging es bekanntlich nicht ums Einlochen. Und »Conflict: Desert Storm« handelt nicht vom Kampf um den Nachtsich. Genau.

Die Jungs warten. Würde sich der Bunker jemals öffnen?



Es war einmal, vor langer Zeit, da stand ein Mann mitten in der Wüste. Angesichts des vielen Sandes, der Kamele und der handgeknüpften Auslegeware kamen plötzlich militäristische Gefühle in ihm hoch.

Deshalb entschied er sich, einen kleinen Kampf zu beginnen. Wie viele solcher misstrauischer alten Männer suchte er sich dafür jemanden aus, der deutlich kleiner war als er, und rasch wurde er so zum Schrecken der Wüstenbewohner.

Unglücklicherweise hatten seine Opfer einen ganzen Haufen guter Freunde, große Freunde mit Tonnen scharfer Munition und

hübschem Hi-Tech-Spielzeug. Diese Jungs sprangen in ihre Todesmaschinen um die armen Wüstenbewohner zu retten. Und genau darum dreht sich alles bei »Conflict: Desert Storm«.

Pivotal Games, einst unter dem Namen Pumpkin Studios als Entwickler von »Warzone 2100« bekannt geworden, lässt Sie in die Haut wagemutiger Wüstenkämpfer schlüpfen, die mindestens sieben Arten von Kamel-

»Keine Aufgabe für Diplomaten.«



Nigel würde dem fiesen Flugzeugdieb eine Lektion erteilen, die er nicht vergessen würde



»Was soll das heißen: Feuer einstellen? Sollen wir den Gegner etwa niederbrüllen...«

dung auseinander halten können. Muskelbepackte Spezialeinheiten-Typen, die mit Napalm und Maschinengewehren die Dracksarbeit übernehmen. Keine Aufgabe für Diplomaten also.

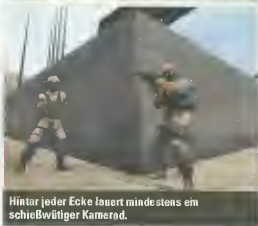
Wir fragten Jim Bamba, den Managing Director von Pivotal, auf was wir uns bei diesem neuesten Mitglied der zahllose Köpfe umfassenden Familie von Taktik-Spielen genau gefasst machen dürfen. Klar, das Spiel ist im Mittleren Osten angesiedelt und Sie werden reichlich Gelegenheit bekommen, alles kurz und klein zu schießen. Aber was sonst zeichnet diesen Titel aus?

Momente der Zerstörung

Nun, bei Conflict: Desert Storm muss man sich – ähnlich wie bei Warzone 2100 – darum kümmern, seine Jungs am Leben zu erhalten. Die Soldaten als Kanonenfutter zu verheizen, wird Sie mittelfristig in arge Schwierigkeiten stürzen. Natürlich gibt es einen ständigen Nachschub an Männern und Material, doch diese Grünschnäbel verfügen nun mal nicht über die Erfahrung überlebender Veteranen. Ihre Einheit wird zudem das Waffenarsenal der westlichen Alliierten nutzen dürfen. Verschiedene Fahrzeuge stehen zur Verfügung,



»Achtung, Männer! Dumme rumstehen, aber zackig!«



Hinter jeder Ecke lauert mindestens ein schießwütiger Kamerad.



Manchmal hatte Colin richtige Minderwertigkeitskomplexe.

auch leckere Hubschraubereinsätze sollen geflogen werden können. Freuen Sie sich darauf, Artillerieunterstützung anfordern zu können, sogar die hochgeschätzten Cruise Missiles werden für unvergessliche Momente der Zerstörung zur Verfügung stehen.

Im Solo-Modus werden Sie voraussichtlich nur die Alliierten steuern können, aber es wird wohl auch Mehrspieler-Partien geben. Dabei dürfen Sie dann wohl beide Seiten übernehmen. Entweder überwachen Sie ein Team wie im Einzelspieler-Modus, oder steuern als Einzelkämpfer herum. Ein klassenbasiertes System kommt dabei zum Einsatz, so

WER IST PIVOTAL GAMES?

Der im englischen Bath ansässige Entwickler arbeitete zuvor unter dem Namen Pumpkin Studios für Eidos Interactive und machte sich durch »Warzone 2100« einen Namen. Seit letztem Jahr werben die 18 Teammitglieder für den englischen Publisher SCI an ihrem ersten Spiel.

AUGE UM AUGE



Schieß oder stirb!

Natürlich wird es auch bei Conflict: Desert Storm um taktisches Geschick gehen. Kenner werden einen Hauch von »Hidden and Dangerous« wahrnehmen. Man kann beispielsweise mit ratterndem Maschinengewehr direkt auf den Feind zustürmen, aber erfahrene Kämpfer robban lieber zwanzig Minuten durchs Gelände und platzieren ihre Minen mitten auf dem Pfad der ahnungslosen arabischen Patrouillen.

schen Konflikt, denn die verantwortlichen Designer wollen keine schlafenden Hunde wecken. Vielleicht hat sich die Situation ja auch bis zur Veröffentlichung irgendwann im Jahre 2002 entspannt. (Jim Rossignol/tw)

dass Sie stets darauf achten sollten einen Charakter zu wählen, der sich sowohl für die jeweilige Mission eignet, als auch Ihrem eigenen Stil entgegenkommt.

Schlafende Hunde

Conflict: Desert Storm bemüht sich ein taktisches Schwergewicht zu werden, und Sie sollen in der Lage sein, das Gelände für Ihre eigenen Strategien zu nutzen. Schließlich sollen ja realistische Gefechte simuliert werden, erwarten Sie daher keine abgedrehten Waffen oder verrückten Kombinationssprünge.

Übrigens beschäftigt sich dieses Spiel nicht eindeutig mit dem oben angedeuteten histori-



Noch immer hatte niemand den Bunker geöffnet.



Die Erbsensuppe war so köstlich, dass jeden Mittag der General zum Essensfassen einschwebte.

F 1 RACING CHAMPIONSHIP

SPIELFAKTEN

- **Hersteller:** Ubi Soft
- **Genre:** Rennspiel (Formel-1-Simulation)
- **Termin:** März 2001
- **Internet:** www.f1racingchampionship.com

- **Besonderheiten:** Fahrgefühl erinnert im höchsten Schwierigkeitsgrad an »Grand Prix Legends« ■ Verschiedene Cockpits und unterschiedliches Fahrgefühl für jeden Wagen ■ Sehr sorgfältige Streckenführung mit vielen kleinen Details ■ Echte Boxencrew ■ Simuliert die Saison '99



Jeder Rennwagen besitzt sein eigenes, meist sehr sportlich gehaltenes Cockpit. Die zum Rennen benötigten Informationen stehen in den Ecken des Monitors.

Ein Firmenbesuch ist oft anstrengend. Wenn er der Präsentation des vermutlich besten Formel-1-Spiels dient, ist er aber nichtsdestotrotz auch ausgesprochen befriedigend.



1999 gibt es in Monza noch die Doppelschikane. Um beim Start Kollisionen zu vermeiden, besitzt sie weite Auslaufzonen, die auch zum Überholen genutzt werden können.

Die Franzosen mögen nur wenige gute Rennfahrer haben und Team Prost reden wir besser erst gar nicht. Aber in Sachen Formel 1 macht den Leuten von Ubi Soft keiner mehr etwas vor.

Ein Besuch in der Stadt der Liebe und der hochklassigen Simulationen (die Rede ist von Paris) machte diese Vermutung zur Gewissheit.

Der Morgen

4:00 Uhr. Der Wecker klingelt. Während ich mich auf die andere Seite drehe, erscheint mir die Uhrzeit unverschämte und der Besuch unwichtig. Wer will schon einen Artikel über dieses Formel-1-Spiel lesen?

6:25 Uhr. Mit Mühe und Not erreiche ich das Flugzeug nach Paris. Zwei Kollegen von anderen Magazinen grinsen mir schon entgegen. Unmittelbar nachdem ich die Maschine betreten habe, tönt es: »Boarding closed.«

9:45 Uhr. Bei Ubi Soft ist noch nicht viel los, die Programmierer arbeiten meist bis tief in die Nacht und fangen dementsprechend spät an. Wir gehen in ein Café. Echte französische Croissants und Café au lait verkürzen die Wartezeit angenehm. Übrigens, achten Sie einmal bei Ihrem nächsten Paris-Besuch darauf: Je schmutziger das Café ist, desto besser ist es für gewöhnlich. Hier werden keine Touristen genept.

10:30 Uhr. Da die Vorführräume noch nicht bereit sind, erhalten wir eine Führung

durch den ersten Stock des Ubi-Soft-Gebäudes, in dem unter anderem auch die F-1-Programmierer sitzen. Circa 200 Personen arbeiten auf engstem Raum zusammen, schlimmer kann es in einer Manufaktur des 19. Jahrhunderts auch nicht ausgesehen haben. Kreativität und Schaffensfreude kommen nur deshalb auf, weil jeder seinen eigenen Kopfhörer trägt. Gesund ist so etwas allerdings nicht.

11:00 Uhr. Wir drehen etliche Runden über die Rennstrecken der Saison 1999. Zwei Plätze sind mit Force-Feedback-Lenkkrädern ausgestattet, die Effekte sind ähnlich gut, wenn nicht besser als bei »Grand Prix 3«. Das fällt vor allem dann auf, wenn man durch Kies oder über einen Randstreifen fährt. Die Computergegner fahren passabel, haben aber noch leichte Probleme mit dem rechtzeitigen Abbremsen vor Kurven. Außerdem sind sie so aggressiv, dass sie sich bisweilen gegenseitig von der Strecke schubsen. Alles kleine Schumachers? Aber die anwesenden Programmierer sind gelassen; vor dem noch notwendigen Feintuning haben sie keine Angst.

Der Mittag

12:00 Uhr. Mit Projektleiter Stéphane Decroix habe ich ein interessantes Gespräch. Was macht seiner Meinung nach ein gutes Formel-1-Rennspiel über? Stéphanes Ansichten decken sich mit meinen. Eine Formel-1-Strecke an sich ist langweilig; man fährt immer wieder über den gleichen, nicht sehr abwechslungsreichen Kurs. Ein Actionfahrer verhalten macht für Formel-1-Spiele keinen Sinn, Spannung schöpft dieses Genre vor allem aus der tadellosen, aber anspruchsvollen Fahrzeugbeherrschung. Es ist wichtig, so Decroix, dass man ganz allmählich merkt, wie man mit dem Wagen das Limit erreicht.

Der Reiz, diesen Grenzbereich auszutesten, die Angst um das Fahrzeug, und die Freude, wenn man eine schwierige Kurve geschafft hat, sind dann die Motivation schlechthin, an die andere Rennspiele nur selten heranreichen. Der Schwerpunkt der Entwicklung lag daher nicht auf der wirklich guten Grafik, wie ich zuerst angenommen hatte, sondern auf der Verbesserung des Fahrverhaltens. Ein fünfköpfiges Team (es besteht aus erfahre-



Bemerkenswert sind hier vor allem die Spuren im Kies, die der Rennwagen hinter sich herzieht. Die Wagen hinterlassen auch auf Rasen Abdrücke.



Die Boxencrew legt sich schwer in Zeug, sie besteht aus achtzehn 3D-Figuren. Die hinteren Räder sind bereits gewechselt worden, die vorderen noch nicht.

nen, alten Hasen, die auch schon an den Vorgängern mitwirkten) beschäftigt sich seit zwei Jahren mit nichts anderem.

13:30 Uhr. Nach dem Mittagessen unterhalte ich mich mit David Douillard, dem Chefprogrammierer des Fahrverhaltens. Der schwierigste Teil der Programmierung liegt laut David in der Simulation des Bodenkontaktes der einzelnen Reifen. Jeder Reifen nimmt für sich Informationen über den Streckenbelag auf und gibt sie über die Aufhängung und die Federung an das Chassis weiter. Diese Informationskette wurde im Vergleich zu »F1 Racing Simulation« und »F1 Racing 2« stark verbessert und erweitert.

Ich kann es leicht nachprüfen: Wenn einer der Hinterreifen beim Beschleunigen aus der Kurve auf den Rasen gerät oder die Corps streift, wird der ganze Wagen instabil, der Reifen verliert im schlimmsten Fall den Kontakt zum Boden, dreht durch und der Wagen macht einen Dreher. Ähnlich genau reagiert der Renner beim zu schnellen Durchfahren einer Kurve. Gerade oben noch war die Kurvenlage stabil und die Lenkung reagiert prompt. Gebe ich nun zu viel Gas, lässt der Kontakt der Reifen nach und die Lenkung wird schwammig. Wenn ich nicht vom Gas gehe, riskiere ich einen Ausbruch.

Der Nachmittag

14:30 Uhr. Stéphane geht auf die Künstliche Intelligenz ein. Jeder Computer-Fahrer wird durch 36 Parameter gesteuert, diese umfassen Werte wie Geschwindigkeit, Kurvenlage, die Position des Fahrers im Rennen, die Wotterbedingungen und dergleichen mehr. Zwei Parameter prägen die Persönlichkeit des Fahrers besonders stark.

Der eine ist die Aggressivität. Ein Schumacher fährt viel radikaler als ein Takagi, der froh ist, wenn er das Rennen beenden kann. Dazu kommt der Stressfaktor: Befindet sich der Spieler dicht hinter einem Computerfahrer und bedrängt ihn, kann er ihn vielleicht zu einem Fahrfehler verleiten. Dummerweise sind die Spitzenfahrer fast völlig stressresistent; ein Fahrer aus dem Mittelfeld aber wird durch den Anblick eines pöbelnden Gegners dicht hinter ihm leichter nervös.

15:30 Uhr. Zum krönenden Abschluss erhalten wir die Gelegenheit zu einer Netzwerkpauze. Uns insgesamt fünf Fachjournalisten rotet der Wahnsinn: Wir beschließen, das Rennen im höchsten Schwierigkeitsgrad (keinerlei Fahrhilfen, absoluter Realismus) zu wagen. Beim ersten Rennen habe ich kein Lenkrad zur Verfügung und muss per Tastatur fahren; das ist gleichbedeutend mit meinem Untergang. Da die Tastatur nur Vollgas ermöglicht, drehen die Reifen permanent durch; problemlos Anfahren ist nur im dritten oder vierten Gang möglich. Auch in den Kurven muss ich immer zwei Gänge höher fahren als normal. Bis ich mich daran gewöhnt habe, ist das Rennen schon entschieden. Glorreicher Letzter.

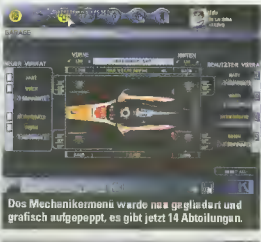
15:50 Uhr. Für das Revanche-Rennen bekomme ich einen Lenkradplatz, doch auch jetzt ist die Fahrt kein Zuckerschlecken. In jeder Kurve muss hart gearbeitet werden. Besonders positiv fällt mir auf, dass man den Wagen mit dem Gaspedal lenken kann. Je nach Gasausstoß zieht der Wagen enger oder weiter durch die Kurve, ohne dass ich den Kurveneinschlag verändere. Immerhin: Ich gehe im zweiten Rennen auf dem Kurs von Imola als Erster über die Zielgerade. Bevor ich aber über meine Leistung in Jubel ausbrechen kann, beault sich David, mir zu erzählen, dass jeder in seinem Team Rundenzeiten fährt, die 20 Sekunden schneller sind als meine Bestzeit. Ich bräuhete mir nichts einzubilden. Danke, David.

16:20 Uhr. Es wird Zeit zu gehen, das Flugzeug wartet nicht. Erst jetzt fällt mir richtig auf, dass fast das ganze Team (immer noch an die 20 Leute) uns beim Rennen zugehört und unsere Reaktionen beobachtet hat. Hallo, Leute. Grins nach rechts, grins nach links. Ja, Euer Spiel ist toll. Das wird ein lustvoller Test in der nächsten Ausgabe. Tschüssi.

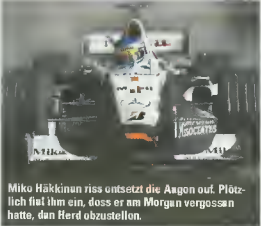
18:30 Uhr. Ich sitze in der Maschine nach München und lasse das Geschehen Revue passieren. Habe ich was vergessen? Ach ja, Video Systems ist der Eigentümer an den FIA-Rechten der Saison 1999. Das interessiert nun wirklich niemanden, aber wenn wir es nicht erwähnen, bekommt Ubi Soft als Kunde Ärger (uh)



Zack: Dieser Spoiler ist nur noch Alufmetall. Nachfolgende Wagen müssen aufpassen, damit sie ihn nicht überfahren.



Das Mechanikermenü wurde neu gegliedert und grafisch aufgepeppt, es gibt jetzt 14 Abteilungen.



Miko Häkkinen riss entsetzt die Augen auf. Plötzlich fiel ihm ein, dass er am Morgen vergessen hatte, den Herd abzustellen.

HI-SCORE
000000000

EXTRA
███

SHIPS

CURRENT

SCORE
11200



64°



SPIEL'S NOCH

Früher war alles besser? Die PC-Player-Redakteure haben die Probe aufs Exempel gemacht und Computerspiele-Klassiker ausgegraben, zu denen längst ein vernünftiger Nachfolger überfällig ist.

Nostalgische Gefühle überkommen so manchen Spieler, wenn er an die Anfangsjahre seines Hobbys zurückdenkt. »Ja, ja – damals gab es noch wahre Spieledesigner, die etwas von ihrem Handwerk verstanden«, seufzt er dann still vor sich hin.

Wer derart stimuliert einen lieb gewordenen Klassiker wieder ausgräbt und dank Emulator tatsächlich zum Laufen bringt, erlebt oft eine grausige Überraschung. Wie ein der Gruft entsteigender Zombie erhebt die veratete Grafik ihr grässliches Haupt, das in der Erinnerung verklärte Spielprinzip gemeinhin im Vergleich mit aktuellen Titeln an von den Knochen fallendes, verfaulendes Fleisch. Kurz



Annals of Rome: Die Optik war karg, die Zahlenwüste einschüchternd.

und gut: ein Gefühl, als ob Sie nach vielen Jahren der einst wunderhübschen Jugendliebe wiederbegegnen, und feststellen, dass sie sich inzwischen in eine verbitterte, abstoßende Matrone verwandelt hat.

Doch irgendwo jenseits dieses unschreiblichen Schreckens gibt es sie tatsächlich: Verborgene Schätze, die nur noch darauf warten, von einem mutigen Entwickler geborgen zu werden. Interessante Spielideen, die bloß ein wenig abgestaubt werden müssten, und sich in ein frisches Gewand gekleidet hinter keinem aktuellen Programm verstecken müssen. Wir haben uns auch die Suche nach diesen Perlen gemacht, und auf den folgenden Seiten präsentiert Ihnen die Redaktion,

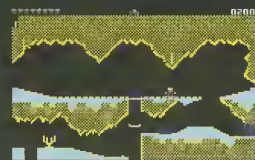
auf welche Entdeckungen wir dabei gestoßen sind. Einige davon dürften bald tatsächlich eine Wiederauferstehung erleben, andere wurden bereits eher schlecht als recht neu umgesetzt und sollten durch ein gutes Programmiererteam endlich rehabilitiert werden.

Klar, wir konnten nicht jeden Titel berücksichtigen, freuen uns jedoch über Ihre Vorschläge. Falls Sie schon lange und verzweifelt auf ein Remake eines Ihrer Lieblingsspiele warten, schicken Sie eine E-Mail mit einer kurzen Begründung (ein bis zwei Sätze) und Angabe Ihres vollständigen Namens sowie Wohnorts an: thomas.werner@future-veilig.de

Wir werden die interessantesten Vorschläge in einer der nächsten Ausgabe vorstellen. (tw)



Agent USA: Zahllose Zugreisen quer durch Amerika im Auftrag des FBI.



Pharaoh's Curse: Wer es je durchgespielt hat, schreibe bitte eine E-Mail an Thomas Werner.



MANFRED DUY
MAD TV (PC/AMIGA, 1991)

Auch heute noch klinge ich jedem (ob er es hören will oder nicht!) mein Leid darüber, dass es nie wieder jemand geschafft hat, eine derart affengeile Wirtschaftssimulation wie **Mad TV** aufzulegen. Zumal sämtliche Versuche, den Erfolg zu wiederholen («Mad TV 2», «Mad News», «Mag!») jämmerlich scheiterten. Kein anderes Spiel habe ich derart oft im höchsten Schwierigkeitsgrad durchgezockt wie eben **Mad TV**, der digitale TV-Sender schlummert immer noch auf meiner Festplatte und wird auch mit schöner Regelmäßigkeit wieder reaktiviert.



Mad TV brillierte mit einer bis heute unerreichten und perfekt aufeinander abgestimmten Mischung aus Echtzeit-Hektik und wehmütiger Planwirtschaft. Vor allem aber bewies das von Rainbow Arts ersonnene Meisterwerk, dass Wirtschaftssimulationen nicht trocken und zeilenlastig, aber dafür erfrischend lustig und erstaunlich kurzweilig sein können. Hinzu kommt: **Mad TV** ist nicht überkomplex, sondern gleichermaßen einfach wie genial.

Keine Sorge, Mad TV war in Wirklichkeit noch viel, viel lustiger! Ehrenwort!



Hektik im Sender

Als Programmplaner eines TV-Senders flitzten Sie durch die Gänge eines Hochhauses, um Serien wie «Flipper» oder «Bonanza» und Filme von schnarhigen Kulturdokumentationen bis hin zu Straßenfernern vom Format einer «Star Wars»-Trilogie einzukaufen und auszustrahlen. Darüber hinaus produzierten Sie eigene Shows und Serien, sicherten sich Drehbücher, Schauspieler und Requisiten, kümmerten sich um die termingerechte Ausstrahlung von Live-Übertragungen, organisierten eine Nachrichtenagentur und trieben die beiden Computer-Gegner mit Terroranschlägen in den Ruin. Die für all diese Aktionen nötigen Gelder wurden durch die Buchung von Werbespots reingespült.

Und warum tut Mann sich eine solche Hektik überhaupt an? Natürlich wegen einer Frau. Letztlich galt es nämlich, mit dem erspielten Mammon das Herz der zuckersüchtigen Fernsehfee Betty zu erobern. Mein Wunschtraum: ein runderneuetes **MAD TV** mit aktuellen Filmen und Serien, das exakt die gleiche charmante Mixtur aus Hektik, Anarchie und Geldscheffelei bietet.



EINMAL, SAM!

DAMIAN KNAUS
PRIVATEER (PC, 1993)

Weltraumhandelsspiele à la «Elite» übten immer eine besondere Faszination auf mich aus. Der absolute Zeiträuber war mich aus. Der absolute Zeiträuber war mich aus. Der absolute Zeiträuber war mich aus.

Privateer von Origin. Sie hielten sich anfangs mit simplen Handelsflügen über die Runden, bis Sie genügend Credits besaßen, um sich einen Hyperantrieb leisten zu können. Mit der erweiterten Mobilität bot man Ihnen auch finanziell lukrativere Aufträge an. So wagten Sie sich an Söldneraufträge oder übernahmen Frachtmmissionen, die je nach Bezahlung unterschiedlich schwierig waren. Besonders faszinierend war die Tatsache, dass die Konfrontation mit dem Feind nicht unbedingt auf ein Gefecht hinauslief. War Ihr Schiff flink genug, ergreifen Sie einfach die Flucht. Es waren schon



Um Rechenzeit zu sparen, sah Sie sich das Geschehen am besten nur vom Cockpit aus an.

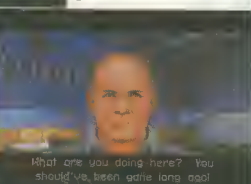
spannende Momente, wenn Sie sich mit letzter Kraft auf ein Sprungtor zu bewegten, den Hyperantrieb aktivierten und währenddessen hörten, wie die Lasersalven langsam Ihre dünne Metallpanzerung durchschmorten.

Träume sind Schäume

Die mittelprechtige Fortsetzung «Privateer 2: The Darkening» bot zwar erheblich bessere Grafik und Filmsequenzen mit richtigen Schauspielern, dafür wirkten die Gefächte ziemlich aufgesetzt. Eine von Ihnen festgelegte Flugroute wurde zwei bis drei Mal unterbrochen, in denen sich die Feinde zu Wort meldeten. Flucht oder Verfolgung war nicht mehr möglich, denn die Kämpfe fanden in einem vom Pro-

gramm abgegrenzten Territorium statt, dass Sie nicht verlassen durften. Für eine Fortsetzung des Ur-Privateers würde ich mit Freuden einige Dutzend Stunden Freizeit opfern: Bessere Grafik, schöne Zwischensequenzen und natürlich die phantastische Handlungsfreiheit des Vorgängers wären das ideale Rezept. Toll wäre es noch, wenn man sich in den Raumstationen oder auf den Planeten frei bewegen könnte, um Kontaktpersonen zu treffen oder nach Aufträgen Ausschau zu halten.

Eine direkte Fortsetzung von Hersteller Origin scheint zurzeit leider etwas unwahrscheinlich. Dafür wird es mit «Freelancer» bald einen Titel geben, der wohl viel vom damaligen Spielprinzip aufgreifen wird.



Auf den Raumstationen boten Ihnen Personen wie diese verschiedene Aufträge an.



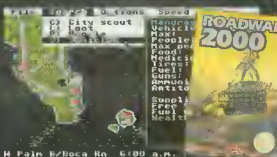


THOMAS WERNER
ROADWAR 2000
 (C64/PC/APPLE 2/AMIGA/
 ATARI ST, 1986)

Auf Rollenspiel-untypisches Terrain wagte sich Hersteller SSI Mitte der 80er Jahre vor: Anarchie und Chaos beherrschen bei **Roadwar 2000** Amerika, nachdem eine fantastische Sekte ein besonders aggressives Bakterium freigesetzt hat. Wer auch immer dieser Epidemie noch nicht zum Opfer gefallen war, kämpft ums pure Überleben. Zudem sind weite Gegenden nach der Explosion von Atombomben verstrahlt. Mutanten durchstreifen dort die Ruinen der Städte. In dieser Situation werden Sie von der Regie-

lung gebeten, mit Ihrer Gang acht Wissenschaftler einzusammeln, die sich leider an unterschiedlichen Orten verstreut über die USA aufhalten. Nur eine Zusammenarbeit dieser Genies kann die glorreiche amerikanische Zivilisation vor dem völligen Untergang retten. Irgendwo treiben Sie ein halbwegs fahrbereites Schrottauto auf und rechen sich als echter Patriot mit Ihren Männern auf die Suche nach den verschollenen Experten. Fahrzeuge spielen bei diesem Programm tatsächlich eine Hauptrolle und dienen nicht nur der Fortbewegung, sondern entscheiden auch über den Ausgang der zahlreichen Kämpfe. Schließlich sind Nahrung sowie Treibstoff echte Raritäten, um die skrupellos bis zum Äußersten gerungen wird.

Die Grafik gewann keinen Schönheitspreis, aber damals waren Rollenspiele generell optisch eher bescheiden.



On the Road again

Trotz einiger spielerischer Unzulänglichkeiten und einer aus heutiger Sicht sehr zweckmäßig wirkenden Grafik überzeugte die dichte Atmosphäre. In den diversen Städten stieß man immer wieder auf Überraschungen, so steigerte sich die Moral durch eine Teilnahme am Mardi Gras in New Orleans, und im UN-Hauptquartier in New York lässt sich ein bei Verhandlungen nützlicher Politiker aufgeben. Ein Jahr später erschien dann »Roadwar 2000 Europa«, bei dem eine Gruppe von Terroristen der Reihe nach europäische Metropolen atomisierte. Ein zeitgemäßer Nachfolger sollte nicht nur optisch überarbeitet sein, sondern müsste dynamischere Echtzeit-Kämpfe und einen flüssigeren Spielverlauf bieten. Eine interessante Variation des »On the Road in Endzeit-Land«-Themas bietet auch das äußerst coole Actionspiel »Interstate 76« von Activision, das derzeit als Budget-Titel erhältlich ist. Eine Anekdote am Rande: Neben dem Projektleiter Jeffrey A. Johnson waren auch die Westwood-Ikonen Brett Sperry und Louis Castle (»Command & Conquer«) an der Programmierung der diversen Umsetzungen beteiligt.

UDO HOFFMANN

BIOFORGE (PC, 1995)

Bioforge war nie ein Jungmädchenschwarm. Es erhielt keine überragend hohen Wertungen und wurde auch kein großer Erfolg. Die Grafik war selbst für damalige Verhältnisse (siehe PC Player 5/95) schon leicht grobschlächtig, die Steuerung dank eines vierfach belegten Zahlenblocks kompliziert. Aber geschenkt: Atmosphäre wie Hintergrundgeschichte verlorf mich bis heute.

Sie verkörpern einen Cyborg, der von Dr. Mastaba, dem Arzt des Wahnsinns, ohne Einwilligung hergestellt wurde. Ihr Gedächtnis haben Sie verloren, Ihr einziger Wunsch ist Freiheit. Der Einsatz professioneller Sprachausgabe war vorbildlich. Nie werde ich vergessen, wie ich verstört in der Einöde des lebensfeindlichen Planeten außerhalb von Mastabas Basis herumkrawelte und der Doktor mich unentwegt per Funk ansprach: »Bin ich Dein Gott, weil ich Dich erschaffen habe? Oder bist Du mein Gott, weil Du alles verkörperst, was ich bewundere?« Und der Wind piff dazu.

Gewissenlose Wissenschaftler

Dr. Mastaba hatte das Gehabe eines gewissenlosen Wissenschaftlers, der einen schon deshalb umbringt, weil die Augeniris eine seltene Farbe hat und er sie unter seinem Mikroskop untersuchen will. Und der vom Spieler verkörperte Cyborg war trotz seiner gewaltigen Kraft auch entsetzlich verletzlich; er blutete, konnte nicht mehr rennen oder fing an zu humpeln – ein Bild des Jammers, das zu Herzen ging. Selbst in den Optionsmenüs

wurden alle Änderungen mit Hilfe der verstümmelten, dreifingrigen Hand des Cyborgs vorgenommen. An den entsetzlichen Veränderungen des Spieler-Ichs vorbeiziehen war somit völlig unmöglich.

Was ist aus dem Bioforge-Team geworden? In alle Winde verstreut? Unter dem Skalpell des Doktor Mastaba verwendet? Jung, wo seid Ihr? Einer Fortsetzung schmeichte ich seit über fünf Jahren entgegen. Vermutlich vergebens. Aber man soll die Hoffnung nie aufgeben.



Der Cyborg war nicht schön und hatte nur drei Finger, doch ich mochte ihn trotzdem.



Grausig: Wer erinnert sich noch an den blinzelnden Mann, das Versuchsoptier aus der Nachbarzelle?



Ziel von Bioforge war es, den Planeten von Dr. Mastaba zu verlassen. Das Endo blieb offen und war äußerst fortsetzungsgeignot.

CURRENT SCORE
11286



MARTIN SCHNELLE

ELITE

(BBC/C 64 UND ANDERE, 1985)

Ach, das waren noch Zeiten! Als freier Kapitän durchs All zu ziehen, mit Zeug zu handeln und Piraten aus dem Weltraum zu blasen! Ab und zu kamen auch ein paar böse Thargoiden, mit denen man sich aber erst anlegen sollte, wenn das Schiff gut ausgerüstet war. Und wir wollen nicht vergessen, dass **Elite** der Ur-Opä aller Weltraum-Simulation wie »Wing Commander« und »Starlancer« ist!

Was ich mir jetzt wünsche, ist eine Super-Version von **Elite**. Nicht so wie in den beiden verunglückten Nachfolgern, die Überkompliziertheit mit Spielspaß gleichsetzen, sondern vielleicht mit einer richtigen Story, dem Besuch von Planeten, ohne dass gleich physikalisch korrekte Atmosphären-Eintauchmanöver vonnöten wären. Ich hätte nämlich schon gern gewusst, was es mit den Generationenschiffen auf sich hatte, die nur als Gerücht existierten. Oder wo die Thargoiden denn nun genau herkommen – in den acht Original-Universen tauchten sie nur als Invasoren auf.



Grafik Bombastik

Und wie das grafisch umgesetzt wird? Wenn heute mit der Entwicklung begonnen würde, wäre das Spiel wohl erst in drei Jahren fertig. Und da gibt es bestimmt schon Grafikkarten mit 256 Megabyte RAM und Prozessoren mit fünf Gigahertz.

Also sieht das alles bestimmt besser aus als der Film »Lost in Space«, und da James Cameron das Drehbuch geschrieben



HEINRICH LENHARDT

M.U.L.E. (C64/ATARI 800, 1983)

Wirtschaftssimulationen sind der Volvo Kombi unter den Spielegrenzen: bewährt, geschätzt, aber nicht gerade eine Quelle von Esprit und Spritzigkeit. Angebot und Nachfrage wurden zwar schon in so erheiternd anmutenden Milieus wie Lokalpolitik oder Spielzeitschriften-Business angesiedelt, doch in der Regel läuft's auf öde Buchhalter-Entscheidungen hinaus.

Das Electronic-Arts-Frühwerk **M.U.L.E.** war dagegen ein innovatives Spielspaß-Wunder der 8-Bit-Steinzeit. Die futuristische Parzellen-Bebauung mit Hilfe von Roboterarmen glänzte durch dynamische Echtzeit-Auktionen. Vom Zeitlimit geplagte Spieler lieferten sich Käufer und Verkäufer dramatische Annäherungen um den Preis beim Güterhandel: bis zu vier Spieler konnten gleichzeitig feilschen. Ziemlich exotisch für dieses Genre war auch die Joystick-Steuerung, die ein für Handels-spiel-Verhältnisse geradezu verwegenes Dynamikgefühl vermittelte. Und die Titel-musik gehörte ganz nebenbei zu den hartnäckigsten Ohrwürmern der Software-Geschichte.

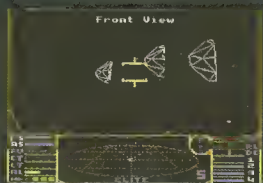
Innere Werte

Eine 1:1-Umsetzung von **M.U.L.E.** würde heutzutage auf dem PC nicht mehr so toll aussehen. Das fast 20 Jahre alte Spiel hat nach heutigen Maßstäben super-simple Grafik und den Tiefgang einer Wasserpfütze. Design-Grundgerüst und das schräge Weltraumkolonisten-Szenario samt knubbeligen Alien-Spielfiguren wären aber eine prima Grundlage für ein modernes Sequel. Eigentlich erstaunlich, dass Electronic Arts angesichts des Erfolgs seiner »Theme«-Serie kein neues **M.U.L.E.** im Ärmel hat. 1993 dachte man über eine Umsetzung für das Videospiel-System Mega Drive nach, aus der aber nie etwas wurde.

Eine moderne PC-Fortsetzung könnte durch 3D-Grafik noch einen Zacken Coolness gewinnen, die Auktionsaktivitäten hätten via Internet eine ganz neue Dimension und neuzzeitliche Künstliche Intelligenz würde spannendere Computergegner erlauben. Der Charme des Spielprinzips sollte aber nicht von zwei Tonnen Mikromanagement-Menüs erschlagen werden, wie es in diesem Genre so oft passiert. Die Schönheit von **M.U.L.E.** liegt schließlich in den einfachen Regeln, die einen unberechenbaren Spielablauf erlau-

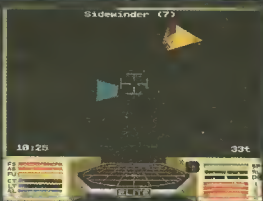


Neuer Markt: Unter Zeitdruck nähern sich Käufer und Verkäufer einem Verkaufspreis an.



Bee, so viele Raumschiffe! **Elite** hatte einige bahnbrechende Neuerungen, die noch heute benutzt werden, so wie der Raderschirm.

und James Horner oder Hans Zimmer die Musik beisteuern, kostet das Spiel in der Entwicklung vielleicht 200 Millionen Dollar, wird dann aber auch ein Meilenstein, allein schon wegen der 50 Stunden Videosequenzen, die den immer neuen Spielablauf passend in Szene setzen.



Farblich etwas schöner, allgemein als beste **Elite**-Version anerkannt: Die Archimedes-Umsetzung.



Load in Sicht: In jeder Runde bekommen Sie eine neue Parzelle vermach, in Auktionen werden zusätzliche Felder verschorrt.

ben und gerade mit der richtigen Preise Zufall gewürzt sind. Doch ein richtiges **M.U.L.E. 2** werden wir leider nie mehr erleben, denn Designerin Dani Buntin ist 1998 verstorben.

EXTRA SHIPS

LUC MARTIN
SPY VS. SPY
 (C 64, 1984)

Auf Grund des ungeeigneten Standorts von PCs an Büro-Arbeitsplätzen, die für eine einzelne Person konzipiert sind, verschwand mit dem Ende der Homecomputer ein ganzes Spielgenre fast vollständig: die Offline-Multiplayerspiele. Gemeinsames Spielen an einem PC beschränkte sich fortan entweder auf Rundenstrategie oder aber auf praktische Aufgabenteilung («Du schließt, ich steuere!») bei Simulationen mit aufwändiger Steuerung. Doch die volle Schadenfreude bei Fehlern seiner menschlichen Konkurrenten kann man nur neben- und gegeneinander vor einem Monitor ausleben. Auf Anhieb kann ich mir eine ganze Reihe von Spiehlhalten vorstellen, die auch heute noch ein PC-Publikum zu zweit an einen Rechner fesseln könnten, selbst auf die Gefahr hin, dass man sich aus Gründen der Fairness zuvor eine zweite USB-Maus zulegen müsste. Ein Oldie, dem dies – den modernen Ansprüchen entsprechend verschönert und erwei-



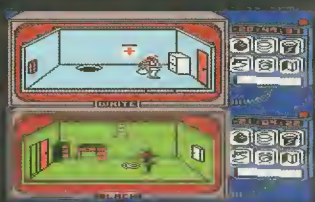
tert – gelingen dürfte, wäre mit Sicherheit First Steps **Spy vs. Spy**.

Counter-Spy

In dieser Spiele-Umsetzung des berühmten MAD-Comics »Spion gegen Spione«, war es die Aufgabe der beiden Spione, sich innerhalb eines Zeitlimits aus einem labyrinthartigen Bürokomplex

ein in mehrere Teile aufgesplittetes Objekt zu besorgen. Da Sie jeweils nur ein Fragment auf einmal bei sich tragen konnten, mussten Sie Ihre

Fundstücke in Möbelstücken verstecken, die Sie anschließend mit einer Auswahl über Fallen spicken durften. Erst wenn Sie den einzigen Koffer im Level gefunden hatten, konnten Sie mehrere Stücke auf einmal bei sich tragen. Direkt konnten Sie Ihren Gegner nur im gefährlichen Nahkampf besiegen, worauf dieser seine Beute fallen ließ. Mit den passenden Gegenständen konnten Sie dafür alle Fallen entschärfen, wenn sie sich unbemerkt ins feindliche Versteck schlichen. Zwei Nachfolger ver-



Das waren nach Spieschachteln – nur echt mit Simulvision!

setzen dasselbe Spielprinzip später auf eine tropische Insel und in die Antarktis. Ein modernes PC-Remake würde ich mir als eine Art »Counter-Strike« für zwei Spieler vorstellen, mit Schwerpunkt auf indirekt statt direkte Kampfhandlungen. Fallen stehlen und entschärfen würde genauso Teil des Spiels sein wie das Hacken von Sicherheits- und anderen Systemen à la »Deus Ex«.



STEFAN SEIDEL
PIRATES! (C 64, PC, AMIGA, 1987)

Ach ja, die guten alten Zeiten. Nüchtern trüb sich die kleine Stefan virtuell in der Karibik herum und kurste mit einem kleinen Schiffchen durch die schwierigen Gewässer eines schönen blauen Pixelozeans ...

Die Aufgabenstellung bei **Pirates!** war eindeutig: Entern, rauben und plündern Sie und werden Sie so reich und berühmt wie möglich. Na, das war doch wirklich mal ein erstrebenswertes Spielziel!

Nur mit einem winzigen Schiffchen ausgestattet, startete ich meine Piratenkarriere und versuchte in aufregenden Schlächten, andere Schiffe zu entern.

Die erbeuteten Güter verscherbelte ich in einer nahen Hafenstadt, um meine Goldvorräte zu vergrößern.

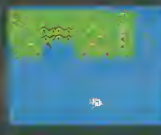
Natürlich haben meine Männer und ich viele dieser malerischen Städtchen auch überfallen; für einige dieser Taten im Namen der Krone wurde ich sogar ein ums andere Mal befördert ...

Gesunkene Schiffe, gestiegene Spannung!

Obwohl die Grafik recht bescheiden ausfallen war, begeisterte **Pirates!** durch eine ungeheure Wiederspielbarkeit, die keine Piratenkarriere irgendeiner vorherigen gleich. Jeder Durchgang war wieder aufregend, unvorhersehbar und spannend. Nie konnte man wissen, ob der Blick zu den Segeln am Horizont eine harmlose Schulpuppe oder eine kanonenstarrende Kriegsgalione hervorbringen würde. Mit viel Glück brachte man die spanische Schatzflotte auf, mit viel Pech traf man auf einen sehr starken Piratenjäger, welcher der Freibreuterei einen empfindlichen Knick bereite.



»En garde!« Hattie mau ein Schiff geentert, erfolgte der obligatorische Fechtkampf.



»Die Stadt dort?«
 »Spanisch.«
 »Reicht?«
 »Jaja!«
 »Kenonen herreit? Feuer frei!«

Dankenswerterweise wurde **Pirates!** zwar auch für den PC umgesetzt, dabei wurden aber lediglich ein paar Grafiken verbessert; neue Features suchte man leider vergeblich. Die inzwischen erschienen zahlreichen Versuche, Sid Meiers' Bis unter neuen Segeln in den Wind zu bringen, scheiterten meist kläglich.

Ich wünsche mir **Pirates!** im neuen Gewand, mit der ganzen Pracht heute möglicher Grafik, formidablen Videosequenzen und einem exzellenten Mehrspieler-Modus. Zusammen mit einem Freund per Internet die spanische Flotte aufzubringen (die vielleicht von einem weiteren Mitspieler kontrolliert wird) oder mit vereinten Kräften Panama zu attackieren ... ein Traum ginge in Erfüllung! Bis dahin muss ich mich aber wohl leider mit »Pirates! Gold« begnügen ...





JOE NETTELBECK
FATE - GATES OF DAWN
(AMIGA, 1991)

Mittlerweile zehn Jahre ist es her, dass reLINE ein Rollenspiel herausbrachte, das seinerzeit in mancherlei Hinsicht Maßstäbe setzte. Etwa in Bezug auf den Umfang, die gemeinen Dungeons oder die monstermäßig vielen Monster. Die eigentlichen und bis heute von niemandem mehr aufgefundenen Spezialitäten lagen aber an anderer Stelle: So konnten etwa bis zu vier Parties gleichzeitig zusammengestellt werden. Also zum Beispiel eine mit Scout- und Pirschcharakteren für die Überländerkundung, eine mit den dicken Brocken für die

Dungeons, eine als schnelle Eingreiftruppe und eine vierte mit besonders genialen Figuren, die man unterwegs so aufammelt.

Denn dieses Aufammeln war das zweite Extra-Amüsement des Spiels: Praktisch jeder Passant kam hier als Party-Kandidat in Frage, und praktisch jeder von ihnen übte auch einen der vielen, vielen interessanten Berufe aus.

Insbesondere im Bereich der Zeuberer herrschte eine Vielfalt wie davor und danach niemals wieder! Was euch nötig war, denn vom Spielablauf her gab sich **Fate** schon ziemlich kampflustig. Was nicht heißen soll, dass nicht auch einige recht knackige Rätsel drin waren ...

Um ein Haar

Das Witzigste an Fate ist aber, dass es um ein Haar tatsächlich einen Nachfolger gegeben hätte. Allerdings brachte »Bling! Z« anscheinend nicht die erwarteten Verkäufe, so dass das Projekt eingestellt wurde. Fate-Vater Olaf Patzenhauer lässt sich davon



Fate - Gates of Dawn: Begegnung mitten im Regenwald.

freilich nicht entmutigen und strickt zum eigenen Vergnügen an einer nichtkommerziellen Fassung von Fate 2. Ob das eine gute Nachricht ist, mag anhand des Screenshots jeder selbst entscheiden – wie offensichtlich erkennbar ist, gehört Patzenhauer, der sich selbst als »ganz normal wahnsinnigen Programmierer« bezeichnet, nämlich zu den manischen Manga-Fans. Wer Olaf zum Beispiel mit Grafiken unterstützen möchte oder an Fate 2 interessiert ist, kann eine Mail an olaf.patzenhauer@privat.kkf.net richten.

JOCHEN RIST

PARADROID

(C 64, AMIGA, 1985)

Mannomenn, als ob ich **Paradroid** nicht schon oft genug erwähnt hätte. Aber bei dieser einmaligen Gelegenheit muss ich meinen Favoriten einfach noch mal ins Rampenlicht schubsen. 1985 veröffentlichte ein langhaariger Bombenleger namens Andrew Braybrook mit **Paradroid** sein bis heute erfolgreichstes Spiel. In einer genialen Mischung aus Action und Strategie kämpfte man sich als Roboter-einheit durch sämtliche Etagen eines Raumschiffs. Ziel: Alle Androiden ausschalten. Ihr Vorteil: Sie konnten die Kontrolle über feindliche Roboter übernehmen. Demit es so weit kam, wollte ein kurzes Geschicklichkeitsspiel absolviert werden.

Dort mussten Sie Blöcke mit einem farbigen Stromfluss versorgen. Waren Sie anfangs noch als armselige 001-Einheit unterwegs, schraubten Sie als 323-Roboter kurze Zeit darauf über den Boden, nur um wenig später als 476er Militär-Einheit

ganze Decks auszurauchern. Der 999er ballerte zwar alles aus der Fahrbahn – der hohe Stromverbrauch machte ihn wegen drohender Explosion jedoch zur akuten Lebensgefahr. Unterwegs tankten Sie verlorene Energie in Regenerationsfeldern auf, erkundeten sich über feindliche Einheiten in einer Datenbank, schauten sich die Etagen-Struktur an oder wechselten die Stockwerke über Teleportationsfelder.



Anfangs geisterte man in **Paradroid** als hilflose 001-Einheit durch die Gänge. Bei der Amiga-Version fehlten die Robo-Zahlen. (Bild: C64)

Jenseits des Retro-Charmes

Bei **Paradroid** gefielen mir die exzellente Spielbarkeit, die unterschiedlichen Roboter, das Geschicklichkeitsspiel und nicht zuletzt die Komplexität trotz hohem Action-Anteil. Den damaligen Enthusiasmus könnte bei mir lediglich ein ähnlicher Nachfolger auslösen. Glücklicherweise hat sich die Firma Jester die Rechte an **Paradroid** gesichert. Bleibt zu hoffen, dass die ein ordentliches Spiel auf die Beine stellen. Für den C64 gab es mit »Paradroid Competition Edition« (1986) und »Heavy Metal Paradroid« (1986) noch zwei ähnliche Nachfolger. Zuletzt erschien auf dem Amiga »Paradroid 90«, das durch den Wegfall der Robo-Nummern etwas an Retro-Charme einbüßte, die Möglichkeit zur Deaktivierung des Geschicklichkeitsspiels anbot – aber trotzdem bockschwer war.



PCPLAYER SPECIAL PCPLAYER PCPLAYER PCPLAYER PCPLAYER

PCPLAYER

GELÖST
Tomb Raider 5,
Sacrifice, Technomage

Februar 2001

9,90

100 AUSGABEN PC-PLAYER

TEST

● GOLF
FÜR DOS &
WINDOWS

● WAS
SCHENK' ICH
MEINEM PC?

Special: 100 Ausgaben PC Player

**Ist es möglich?
Es ist. Sie halten
die einhundertste
Ausgabe der
PC Player in den
Händen. Mein Gott:
über acht Jahre
PC Player. Schnüff.
Schluchz.
Wie ergreifend.**

Das beweist zumindest zweierlei: Die PC Player ist keine Eintagsfliege, und wir Computerspielerdeute haben nah am Wasser gebaut. Schnäuz. Trotz aller Rührung waren wir aber noch in der Lage, Ihnen ein kleines Special zu stricken. Lesen Sie.

Bilanz:

Was geschah in der Geschichte der PC Player?
So allerlei... **Seite 73**

Stammbaum:

Wer arbeitete bei der PC Player? Genies?
Rebellen? Revolutionäre?
Vor allem 27 Redakteure. **Seite 76**

Kurios:

Äh – wie meinen? Sechs Statistiken mit all dem
Sinn und Unsinn, für den wir schon immer so
bekannt waren. **Seite 78**

Beim Wahrsager:

Wie wird die zweihundertste
Ausgabe der PC Player aussehen?
Das wissen wir schon heute. **Seite 82**

1993

RÜHRENDES

Anno 1993 war die Welt noch in Ordnung. Heinrich und Boris zielen die ersten paar Cover und warben so mit ihrer Testkompetenz. Ein heutzutage etwas seltsam anmutender Kunstgriff. Man bedenke: Manfred und Martin auf dem Cover? Na, ich weiß nicht.

SPIELE-GROSSVÄTER

Der Urvater aller Formel-1-Rennspiele, »Formula One Grand Prix«, wurde so erfolgreich, dass sein Programmierer Geoffrey Crammond beschloss, für den Rest seines Lebens nichts anderes mehr zu machen. »Strike Commanders« war eine Flugsimulation mit kriminalromanwürdiger Hintergrundgeschichte. Die Installation des Programms mit Hilfe von zwölf Disketten dauerte über eine halbe Stunde, was einem aber überhaupt nichts ausmachte, da konnte man wenigstens schon mal das Handbuch studieren. Andere Highlights waren: »Lands of Lore«, damals noch ein taufisches Rollenspiel, oder »Day of the Tentacle«, dem neben »Indiana Jones« und »The Fate of Atlantis« vermutlich besten Adventure aller Zeiten, natürlich von LucasArts. Es spielte in drei verschiedenen Zeitzonen, erhielt eine Wertung von 93 Prozent und macht noch heute jede Menge Spaß.

WUNDER DER TECHNIK

Ende 1993 begann der Siegeszug der CD-ROM. Der Grund war »Rebel Assault«, ein im Grunde primitives Spiel, bei dem Sie vorgefertigte Star-Wars-Filme abflogen. Die Menschentraben, die sich bei jeder Mause rüber um dieses Spiel bildeten, hat es in dieser Form nie wieder gegeben. Vielleicht eines Tages, wenn das Holografie-Gerät kommt. Diskettenspiele hielten sich aber noch über zwei Jahre. Abteilung putzig: Einer der ersten richtigen Pentiums wurde in der 12/93 getestet. Boris Schneider deutete die Zukunft: »In nächster Zeit wird wohl kaum eine Firma so verrückt sein, uns ein Spiel zu beschenken, das nur auf einem Pentium läuft.«

Der Dell 4560/XE erianerte eher an eine
Klimaanlage als an einen Bürorechner.

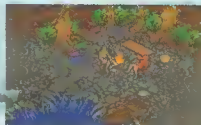
1994

RÜHRENDES

Zusammen mit der CD-ROM schossen die so genannten Multimedia-Anwendungen wie Pilze aus dem Boden. Positiver Höhepunkt war unter anderem eine interaktive CD von Peter Gebriel (»Eve«). Mit OS2/Warp und einem großen Werbebudget unternahm IBM einen letzten, verzweiferten Versuch, Windows als Betriebssystem abzulösen, der aber bekanntermaßen nicht von Erfolg gekrönt war.

SPIELE-GROSSVÄTER

Einen Großangriff in Sachen Niedlichkeit starteten erstmals »Die Siedler« von Blue Byte. Es wurde ein beispielloser Siegeszug eines deutschen Spiels. Mit »Thome Park« hielt Bullfrog, damals noch unter der Fuchtel des genialen Peter Molyneux, werden ähnlich guten Counterpart bereit. Beide Spielideen werden übrigens heute noch gemolken. »Magic Carpet«, eine »Fliegende Teppich«-Simulation, beschränkte Molyneux aber auch seinen ersten Flop. »Ultima 8« war nicht halb so gut wie sein Vorgänger, niemand traute sich damals aber (uns eingeschlossen), das auch zuzugeben. Beim spek-



Ultima 8 war kein
gutes Spiel, auch
wenn dies mit viel
Gigantismus ver-
schleiert wurde.

takulären »System Shock«, das gleich mehrmals veröffentlicht wurde, sah das ganz anders aus, ebenso wie bei »Myst«, dem bis heute bestverkauften Computerspiel der Welt. Mit »Doom« wurde ein neues Genre aus dem Kindbett gehoben.



Critical Path: Das kleine Bild oben links ist der
Videofilm. (Kat geht's grad nicht so gut.)

WUNDER DER TECHNIK

»Critical Path« war die erste Verbindung von Spiel und interaktivem Film, die diesen Namen auch wirklich verdiente. Sie steuerten Söldnerin Kat von einer Schaltzentrale aus, gaben Sie ihr die richtigen Befehle, wurde ein schöner Videofilm abgespielt, wenn nicht, ein eher hässlicher.

Special: 100 Ausgaben PC Player

1995

RÜHRENDES

Andreas von Lapel, heute Chefredakteur der Zeitschrift Bravo Screenfun, diskutierte mit uns über sein Magazin »X-Base«, der bis heute ersten, einzigen und grottenschlechten Computerspiel-Sendung des ZDF. Erkennungsruf: »Hey, hey, hey.« Von Lapel hoffte damals auf baldige Konzeptverbesserungen, gab aber schon kurze Zeit später auf, vom Kampf gegen Intendanten und Instanzen schwer zermüht.



An Andreas von Lapel lag es nicht, dass X-Base »unbefriedigend« war.

SPEIELEVÄTER

Orgiastisch feierte »Wing Commander 3« die Verbindung aus Computerspiel und Hollywoodfilm, die Kosten feierten gerne mit. Mit circa 20 Millionen Mark allein für die Filmaufnahmen rentierte sich der Bombast nicht und das ein Jahr später erschienene »Wing Commander 4« war auch schon fest das letzte große Projekt in dieser Richtung. Zum absoluten Spielhöhepunkt des Jahres wurde »Command & Conquer«, mit dem bis zum Comeback des Rollenspiels der schier endlose Siegeszug der Echtzeit-Strategie eingeleitet wurde. Mit »NHL«, »FIFA« und »NBA '95« wurde der

Ruhm von EA Sports begründet. Weitere Haben-Muss-Spiele waren: Das inzwischen indizierte »Dark Forces« von LucasArts, das Rennspiel »Need for Speed«, sowie die Battlemech-Simulation »MechWarrior 2«.

WUNDER DER TECHNIK

Erstmals wurden Grafikarten entwickelt, die dank eines Chips in der Lage waren, 3D-

Objekte ohne Hilfe des Prozessors darzustellen. Diese wurden so entlastet und ermöglichten plötzlich ganz neue Geschwindigkeiten für Rennspiele, Shooter und überhaupt fast alle Spiele. Die »Matrox Millennium« war das erste Glied einer Kette, die heute bis zur »GeForce 2 Ultra« reicht.



Die Videosequenzen aus Wing Commander 3 wurden bestunt wie junge Hunde, die fliegen können.

1996

RÜHRENDES

Das Non-Plus-Ultra in Sachen ekligster Held präsentierte »Bad Mojo«, bei dem der Spieler in eine Kakerlake verwandelt wurde. Von solchem Getier sprach Bill Gates allerdings nicht, als er sich in einer Ausgabe auf ein sechsseitiges Gespräch mit uns einließ. Dass Gates in seiner Visionskraft zwar beschränkt ist, aber doch viele vernünftige Ansichten hatte, wird jedem klar, der sich das Interview noch einmal durchliest. (8/96) »Kais Power Goo« wird eine ganz große Nummer.



So sah Heinrich Lenhardt nach einer Sitzung mit Kais Power Goo aus.

mer: Mit diesem kinderleicht zu bedienenden Grafikprogramm wird sein Erfindungsgemachtes Mann.

SPEIELEVÄTER

Es war das erste Jahr, in dem in ganz großem Stil Erfolge verlängert wurden. Die Palette reicht von den »Siedlern 2«, über »Warcraft 2«, »NHL '96« oder »Rebel Assault 2« bis hin zu »Grand Prix 2«, »Command & Conquer: Red Alert« oder »Civilization 2«. Ausnahmen im Fortsetzungswahn waren die Ego-Shooter »Duke Nukem« sowie »Quake«, das eine setzte auf einen, wie soll man sagen, unkonventionellen Helden, das andere auf eine Grafik-Engine, die der



The Dig war nicht das logischste und originellste aller LucasArts-Adventure, besaß aber eine tolle Außerirdischen-Atmosphäre.

Maßstab für alle anderen 3D-Spiele wurde. Mit der Lizenzierung dieser Grafik-Engine verdiente id-Software bis heute ähnlich gutes Geld wie mit dem Verkauf der eigenen Spiele. Erwähnungswert: Das Science-Fiction-Adventure »The Digs«.

WUNDER DER TECHNIK

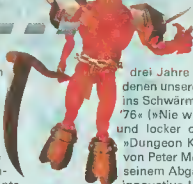
Microsoft etablierte sich allmählich als Hersteller hochwertiger Eingabegeräte. Nach dem Joystick waren die Gamepads dran – bis zu vier Geräte an einem Port garantierten immensen Spaß bei Sportspielen. Die Pentiumentwicklung allerdings kam nicht so recht voran. Sowohl der Pentium Pro als auch die MMX-Prozessoren werden heute nicht für wichtige Meilensteine gehalten.

1997

RÜHRENDES

Selbst beste Ideen, Tonnen von biegsamen Knetgummi und Gallonen von Aufwand fabrizieren keinen Hit, wie »The Neverhood Chronicles« bewies. Held Willie wackelte zwar ähnlich putzig wie die Filmhelden Wallace und Gromit über den Bildschirm, konnte aber um der heiligen Knetmelmze Willen nicht genug anspruchsvolle Rätsel finden. Von Entwickler Dreamworks Interactive hörte man danach nur noch sehr wenig. Abteilung: schado.

Obwohl der Horny aus Dungeon Keeper auch spitze Vorsprünge besaß...



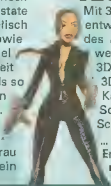
SPEIELEVÄTER

Mit »Diablo« erschien ein Spiel aus der ganz elitären Kategorie, auf den Nachfolger »Diablo 2« freute sich so mancher schon wenige Monate später, doch wir mussten bekanntlich noch drei Jahre warten. Echte Kracher, bei denen unsers ein nach Jahren noch ins Schwärmen gerät, waren »Interstate '76« (»Nie war der Held so musikalisch und locker drauf wie heute.«) sowie »Dungeon Keeper«, das letzte Spiel von Peter Molyneux für Bullfrog. Seit seinem Abgang ist dieser einstmals so innovative Hersteller denn auch in der Fortsetzungsbellebkeit gefangen. Mit »Tomb Raider« kam der Blockbuster der kommenden Jahre in die Geschäfte, was natürlich vor allem an Frau Croft lag. Eür Strategen wurde es ein

heißes Weihnachten dank »Total Annihilation« und »Dark Reign«, beide reizten das 2D-Genre aus, zu absoluten Erfolgen wurden sie aber nicht. Den schaffte dafür »Jedi Knight«, ein Shooter mit Star-Wars-Lizenz, Star-Wars-Feeling und dem Vorteil, nicht indiziert zu sein.

WUNDER DER TECHNIK

Mit 3Dfx und der Voodoo-Technologie entwickelte sich der Markenname des Jahres, fast alle großen Spiele werden zumindest ein Jahr lang auf 3Dfx-Karten setzen. Die »Monster 3D« wird zum Inbegriff der 3D-Karte. Aber auch im Bereich Soundkarten tut sich etwas, erste Schritte in Richtung Surround... konnte er mit dem Erfolg einer Lara Croft nicht mithalten. Technologie werden unternehmen.



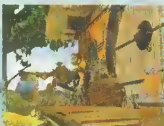
1998

RÜHRENDES

So richtig rührend war außer unseren bizarren Anwendungen nicht mehr so viel. Mit »Middle Earth« wurde zumindest kurze Zeit so getan, als wolle man die Hobbists aus dem Herrn der Ringe auf den PC bringen. Doch aus dem Projekt wurde nicht viel, da konnte sich Manfred noch so freuen und später zur Enttäuschung auf seiner Brille herumstampfen.

SPIELEVÄTER

Ein gutes Jahr, vor allem für Rennspiele. Neben dem genialen, aber umso erfolglosen »Battzone« (auch eine Fortsetzung ein-



Da saß er noch friedlich vor seiner Hütte, aber schon bald war dieser Hobbit verschwunden.

Crammond gute Formel-1-Simulationen entwickeln kann, »Cofin McRae Rally« schuf ein neues Sub-Genre, die Rallye-Simulation. In Sachen anspruchsvoller Fahrphysik sollte »Grand Prix Legends« neue Maßstäbe setzen, es flopte aber dennoch, da die Programmierer vergessen hatten, es zu einem beherrschbaren Spiel zu machen. Mit »Half-Life« erschien denk perfekter Technik und Hintergrundgeschichte ziemlich überraschend der alles

einhalb Jahre später konnte das nicht ändern) gab es eine ganze Reihe von Spielen, die bis heute noch gespielt werden oder den Markt neu mischten. Für »Starcraft« werden sogar heute noch Patche entwickelt. »F 1 Racing Simulation« bewies, dass nicht nur Geoff

überlegende Ego-Shooter, mit »Unreal« trat ein dritter Big Shooter auf die Bühne.

WUNDER DER TECHNIK

So ganz allmählich wurde es den Leuten bewußt, dass es außer Intel auch noch andere Prozessorphersteller gab. An den Astronautenmännchen aus der Werbung, die uns eine Zeit lang fast täglich erzählten, wie fad das Leben ohne den Pentium/III-Prozessor wäre, wer zu erkennen, dass auch Intel das bemerkt hatte. Voodoo 2- und 3-Karten kamen auf, außerdem setzten Microsoft und andere Hersteller verstärkt auf Force-Feedback-Technologie. Aber nur bei den Lenkrädern wurde sie richtig populär.



Half-Life sorgte für eine Revolution im Shooterbereich, die bis heute nachwirkt.

1999

RÜHRENDES



Jochen Rist, geschüttelt, nicht gerührt. Ein Follerspaß mit »Rock'n'Roll«.

Der Future Verlag übernahm die PC Player. Neben etlichen äußeren Verbesserungen wie einer Preissenkung, schönerem Papier und einem neuen Layout (an dem aber noch fast ein Jahr lang gebastelt wurde), tat der Future Verlag aber auch etwas für unsere inneren Werte: In Folge können wir immer wieder mal exklusive Reportagen aus

den USA oder England übernehmen. Überhaupt nicht rührend fand Steffi unsere Vollversion »Gex 3D« – da wir vorgessen hatten zu erwähnen, dass das Spiel nur auf 3Df-Karten lauffähig ist, türmten sich bei ihr die Beschwerden.



Fallt es Jochen Rist, wie kommt es, dass der weltbeste Spielesdesigner auf zwei Stoff-Sofas locken.

SPIELEVÄTER

»Baldur's Gate« beendet die Vorherrschaft der Strategiespiele und »Dark Project« – Der Meisterdieb gibt mit seinen Schleichen die wichtigen Impulse. Mit »Driver« und »Midtown Madness« erscheinen echte Stadtrennspiele, »Homeworld« bietet Weltraumstrategie in drei Dimensionen. Das überfordert zwar viele, wer sich aber die Mühe der Einarbeitung macht, bereut es nicht. Mit »Jagged Alliance 2« kommt das definitive Rundenstrategiespiel, es hat aber nur in Deutschland Erfolg. »Alpha Centauri«

von Sid Meier ist fast ebenso komplex und anspruchsvoll, wie es hässlich ist. »Command & Conquer 3« führt zu hysterischen Menschenmassen in den Computerspiele-

aren. Den je mehr wir, um einen Monat später wissen die gleichen Leute aber kaum noch, warum sie eigentlich so

gekreischt und gefiebt haben.

WUNDER DER TECHNIK

Der Rock'n'Roll-Stuhl für 2000 Mark bietet all das, wovon Devote immer schon geträumt haben: Ganzkörper-Folterqualen, aber ohne bleibende Mele. Mit der »Riva 128« und der »Riva TNT« bohrt NVIDIA erste Löcher in die 3Dfx-Vorherrschaft, die im nächsten Jahr per »Riva TNT2« endgültig gesprengt werden soll.

2000

RÜHRENDES

Abtelling Enttäuschung: »Ultima 9« wird nicht so genial wie erhofft; doch mit den Scheuklappen des wahren Fans ausgestattet, sehen das manche ganz anders. »Sacrifice« und »Messiah« von Shiny hingegen sind beides hervorragende Produkte, die aber leider keinen Menschen interessieren.

SPIELEVÄTER

Mit »Diablo 2« erscheint die Fortsetzung des meisterwahsten Produkts auf Erden; es ist der Startschuss für steigende Online-



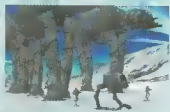
Mit Planescape: Torment erschien das anspruchsvollste Rollenspiel des ganzen Jahres.

kosten in vielen Haushalten und ungezählte Qualitäts-Diskussionen in unserem Forum. Mit »Deus Ex« beweist Warren Spector abermals, dass man das richtige Händchen für gutes Spieldesign im fortschreitenden Alter nicht verliert. »Final Fantasy 9« ist bereits das zweite japanische Konsolenspiel für den PC, welches dezent für westliche Geschmäcker zurechtgetrimmt wurde. Die Fortsetzung »Final Fantasy 9«, die gerade auf der PlayStation erschienen, macht diese Entwicklung aber wieder rückgängig. Der »Force Commander« von LucasArts verlässt sich allzu sehr auf die Star Wars-Lizenz, das Spiel wirkt

etwas unausgereift und war schlecht zu steuern. Da LucasArts nun merkte, dass die Kunden nicht mehr alles kaufen, was Star Wars auf dem Titel stehen hat, wurde Obi Wan in der Folge abgesagt.

WUNDER DER TECHNIK

Mit der GeForce und der GeForce 2 wurde die Entwicklung der 3D-Karten unglaublich beschleunigt, bei den gängigen 3D-Shootern gibt es nun Frame-Raten jenseits von Frag oder Nichtfrag. 3Dfx konnte trotz einer schönen Werbeaktion nicht mehr mithalten und wird kurz darauf von NVIDIA aufgekauft. Im Prozessorbereich überflügelte gegen Ende des Jahres AMD Intel erstmals deutlich.



Der Force Commander war nicht schlecht, von alten LucasArts Ansprüchen aber weit entfernt.

Special: 100 Ausgaben PC Player



JOACHIM NETTELBECK
(05/2000 - 8IS HEUTE)

Joachim, von allen nur Joo genannt, ist zwar noch nicht lange bei der Player, hat aber schon zehn Jahre Erfahrung als Spieltester auf dem Beckel, er war sogar schon einmal Chefredakteur beim kurzem eingestellten »PC Lokator«. Seine Wendungsfähigkeit in Sachen Heur- und Berrtrocht ist aber genauso erstaunlich, auch ist er vielleicht der einzige Mensch auf Erden, dem niemals etwas peinlich ist.



MARTIN SCHNELLE
(12/97 - 8IS HEUTE)

Wie auch sein Bruder ist Martin nicht gerade der gehobene Hungerboken. Simulationen-Experten müssen halt auf alles vorbereitet sein und notfalls von ihren Reserven zehren. Seit über einem Jahr bokolet er bei uns den Posten als leitender Redaktor und schwängt die Poitscho, wann Menfred im Urlaub ist.



MARTIN OEPE (4/97 - 8/97)

Ganzo fünf Ausgaben vorbreckte Strategie-Experte Martin bei uns, vorher hotto er studiert und uns mit Komplotlösungen beliefte. Danach folgte er, wie sein Kollege Michael Schnelle, dem Lockruf des Lagers.



HENRIK FISCH (7/95 - 2/98)

Henrik, ein alter Bekannter aus Power Play-Zeiten, wurde zur Verstärkung geholt, auf dass die Hardware-Strucke mehr Substanz erhielt. Nach Ablauf seiner Redakteurslaufbahn blieb er uns als freier Videomann erhalten, nebenberuflich dreht er Hochzeitsvideos oder schreibt an seiner Homepage. Sie beiraten bald und hütten von diesem Erlebnis gern eine handfeste Erinnerung? Dann kontaktieren Sie den Meister über www.soffisch.com.



THOMAS WERNER
(5/93 - 5/94)

Dass Thomas ein harter Knaio ist, bewies er 1993, als er in der Rolle des ersten echten und damals noch einzigen Redakteurs zwei schwächliche alten Chefredaktoren untersteht. Nach einjähriger Leidenschaftslosheit er denn aber doch, lieber erst einmal sein Ingenieurs-Studium fortzusetzen.



(6/98 - 8IS HEUTE)

Außorlich kaum verandert, und selbst innerlich noch der Alte: Thomas setzte seine Spielertesterkorriere zu unserer Freude fort und gab allen Städtebauhüben dieser Republik den Laufpass. Nach Heinrich ist er inzwischen unser dienstältester Redakteur.

BORIS SCHNEIER-JOHNE (01/93 - 2/97)

Boris Schneier (damals noch ohne John) gründete anno 1993 zusammen mit Heinrich Lenhardt die PC Player. Obwohl das damalige Impressum etwas anders verkündete, war er mit Heinrich anfangs völlig allein in der Redaktion, denn Timi Schweiger und Michael Thomas kamen nie über den Stand eines freien Mitarbeiter hinaus. Demeligen Begründung für diesen Kunstgriff: »Wir wirken sonst allein auf dem Editorial-Bild.« Obwohl Boris zwischen durch playeffreie Wege ging (er war Chefredakteur des Internetmagazins Hyper), blieb er der Player als CD-ROM-Versetzwortführer verbunden und trennte sich erst 1997 vom Heft. Seitdem arbeitet er für den Softwerriesen Microsoft und bekleidet dort inzwischen die schöne Position des PR Managers für die KBex.

THOMAS KÖGLMEYR
(01/98 - 10/98)

Auch Thomas Köglmeyr war einer dieser ultra-entspannten Hardware-Redakteure, die sich durch ihr bedrohliches Schweigen, ihren bultigen Körperbau und ihr flossos Grinsen auszeichnen. Unverpessen dabei seine Rolle als »Duke Köglmeyr« in unseren Multimedia-Leserbriefen. Zur Zeit bastelt Tommy an einem neuen Linux-Magazin.

RALF MÜLLER (5/97 - 12/97)

Ralf wusste er enfangs nicht, dass in der Spieleindustrie Chefredakteure keine Krawatten tragen, in seiner Zeit als Verantwortlicher konnte er jedoch sehr schnell, meruerte sich zum begeisterten Spieler und übernahm nach Heinrichs Rückkehr zur PC Player den Chefredakteurposten bei der Power Play. Bis vor kurzem war er noch für die PC Player-Sonderhefte zuständig, seit neuestem versorgt er Tageszeitungen wie die Süddeutsche Zeitung mit der Beilage Computer & Co.

NICO ERNST (3/96 - 9/96)

Schen immer war Hardware Nicos Leidenschaft, nur ein helbes Jahr allerdings litt er für uns. Er vordringt sich noch heute als freier Schreiberling für verschiedene Fachzeitschriften.

ROLANO AUSTINAT
(12/95 - 2/96)

Vorher war er schon als freier Mitarbeiter tätig, nun wagte sich ein noch reichlich milchbärtiger Roland mit einem Ingenieurs-Diplom in den Redaktionsalltag. Nach einigen Online-Artikeln wurde er aber von Boris für dessen zweites Magazin Hyper rekrutiert.

(8/96 - 10/2000)

Die Rückkehr des Roland. Als vollwertiger Spieltester vertiefte sich Roland vor allem in Adventures, ließ seine Haare noch länger wachsen und wurde schon bald ein schier unersetzliches Mitglied unserer kleinen Schreiber-Kommune. Hatten wir aber bleib gedacht. Nach über vier harten Jahren in Diensten der PC Player riefen ihn höhere Aufgaben. Im Moment ist er, so will es das Gerücht, Chefredakteur eines Kesselheftmagazins.

JÖRG LANGER (05/94 - 06/97)

Redakteur Nummer 2, Liebhaber von Strategie- und verklärter Ultime-Anbieter. Als Boris 1997 ging, hielt er auch ihn nicht mehr fengo bei uns, stattdessen stompfte er mit dem Verlag IGG die Gametaster aus der Beden, wo er sich bis heute als angenehmer Hobbydopspot ganz hervorragend macht.



LUC (10/2000 - 8IS HEUTE)

Luc bringt etwas Schweizer Charme und Gutesertheit in unsere ansonst rein deutsche Redaktion. Leider wird er die Player schon in kurzer Zeit wieder verlassen. Er ließ sich bozieren und wechselte zu CDV. Irgendwann wird er vielleicht sogar sein auf Eis gelegtes Studium der Kommunikations- und Medienwissenschaften fortsetzen.



UDO HOFFMANN
(01/98 - 8IS HEUTE)

Wirtschaftsgymnasium, Feldjäger beim Bund, Banklehre, Wirtschaftstudium. Eine echte »Schwiegmutter-Liebhaber-Korriere« - bis ihn plötzlich der Hater stach und er spontan aus der Player wechselte. Eine Entschöndung, die er bis heute noch nicht allzu oft bereit hat.



KJERSTEN WALHEIM
(6/97 - 11/97)

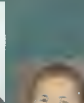
»Easy-going-Kjersten war Hardware-Redakteur mit unkonventionellen Tuningtipps, guten Kochkenntnissen, Scharpingehem Redelluß und entspannten Lebensstil. Heute ist er Netzwerk-Administrator beim Vogel-Verlag.

(8/96 - 10/2000)

Die Rückkehr des Roland. Als vollwertiger Spieltester vertiefte sich Roland vor allem in Adventures, ließ seine Haare noch länger wachsen und wurde schon bald ein schier unersetzliches Mitglied unserer kleinen Schreiber-Kommune. Hatten wir aber bleib gedacht. Nach über vier harten Jahren in Diensten der PC Player riefen ihn höhere Aufgaben. Im Moment ist er, so will es das Gerücht, Chefredakteur eines Kesselheftmagazins.

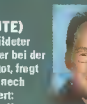
JÖRG LANGER (05/94 - 06/97)

Redakteur Nummer 2, Liebhaber von Strategie- und verklärter Ultime-Anbieter. Als Boris 1997 ging, hielt er auch ihn nicht mehr fengo bei uns, stattdessen stompfte er mit dem Verlag IGG die Gametaster aus der Beden, wo er sich bis heute als angenehmer Hobbydopspot ganz hervorragend macht.



STEFAN SEIDEL
(01/99 - BIS HEUTE)

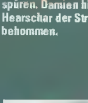
Stefan ist voll ausgebildeter Diplom-Bieleger; was er bei der PC Player zu suchen hat, fragt sich der Hobby-Kanu noch heute. Bewundenswert: Obwohl der begnadete Hypochonder öfters vor sich hin kränzelt, erledigt er seinen Job als Meister der Tipps & Tricks mit geradezu probierischer Disziplin.

**JOCHEN RIST**
(01/99 - BIS HEUTE)

Die Stelle als Redaktions-Casanova war noch frei. Jochen zögerte nicht lange, schmiss die BWL-Bücher in die Linde, moine alten Liebesbriefe in die rechte Ecke und nahm den Job gerne an. Nebenbei fungiert er als unbesiegbare »3D-Aktienheld« und Hardware-Chef.

**DAMIAN KNAUS**
(3/2000 - BIS HEUTE)

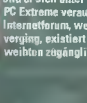
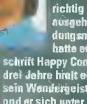
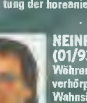
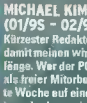
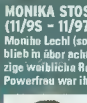
Noch ein Ex-Student mehr in unserer Redaktion. Damian kuckete vor allzu treuen Prolog-Verlesungen. Allmählich müssten die Universitäten unsere Abwärtstrends spüren. Damian hilft vor allen Dingen Thomas, die Harschar der Strategiespiele in den Griff zu bekommen.

**ALEX BRANTE** (8/97 - 12/97)

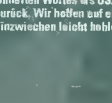
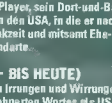
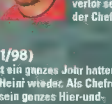
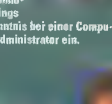
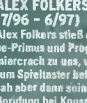
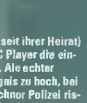
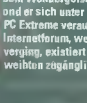
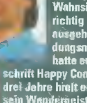
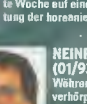
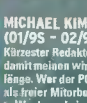
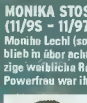
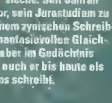
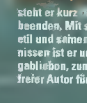
So richtig glücklich ist das Sprenggewicht Alex in Bayern nicht geworden, nach etwas Bedenkzeit kehrte er wieder in seine geliebte Heimatstadt Berlin zurück und bewanderte sein Studium. Aber immer wieder mal testet er ein Spertspiel für uns.

**MAGNUS KALKUHL**
(8/96 - 5/97)

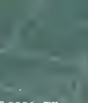
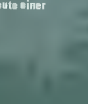
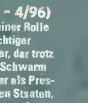
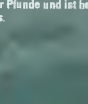
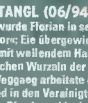
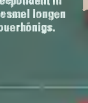
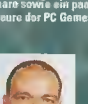
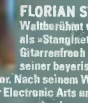
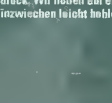
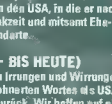
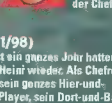
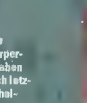
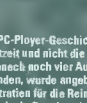
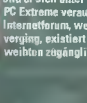
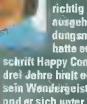
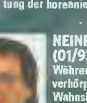
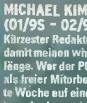
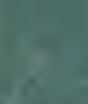
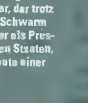
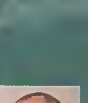
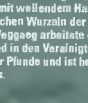
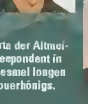
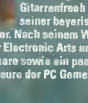
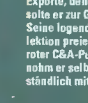
Magnus war einer dieser viel beschäftigten Jungspunde, die auf verschiedenen Hochzeiten gleichzeitig tanzen. Bei uns war er für die Tipps & Tricks verantwortlich, heute soll er im Online-Bereich aktiv sein.

**VOLKER SCHÜTZ**
(8/97 - 2/98)

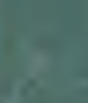
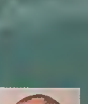
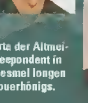
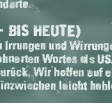
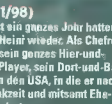
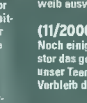
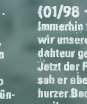
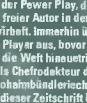
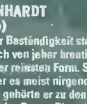
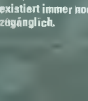
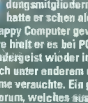
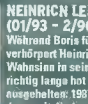
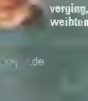
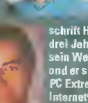
Auch Volker wurde in Bayern nicht recht heimisch – die zarten Bande der Liebe lockten ihn zurück ins Heilige. Seit Jahren steht er kurz bevor, sein Jurastudium zu beenden. Mit seinem zynischen Schreibstil und seinen phantasievollen Gleichnissen ist er uns aber im Gedächtnis geblieben, zumal auch er bis heute als freier Autor für uns schreibt.

**MICHAEL SCHNELLE**
(8/96 - 8/97)

Ein noch recht schlanker Michael bewährte sich ein Jahr lang als Simulations-Experte, demnach sollte er zu Games. Seine legendäre Kollektion preisgünstiger, roter C&A-Pullover nahm er selbstverständlich mit.

**HEINRICH LENHARDT**
(01/93 - 2/96)

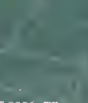
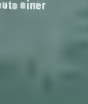
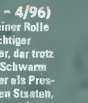
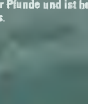
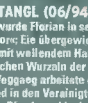
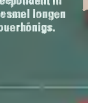
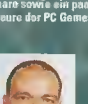
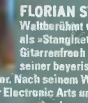
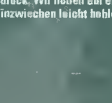
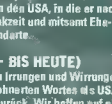
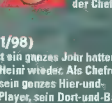
Während Boris für Beständigkeit steht, vertritt Heinrich von jeher kreativen Wahnsinn in seiner reinsten Form. So richtig lange hat er es meist nirgendwo ausgehalten: 1997 gehörte er zu den Gründungsmitgliedern der Power Play, bevor hatte er schon als freier Autor in der Zeitschrift Happy Computer gewirkt. Immerhin über drei Jahre hielt er es bei PC Player aus, bevor ihn sein Wundstich wieder in die Welt hinaustrieb und er sich unter anderem als Chefredakteur der PC Extreme veruchte. Ein gehobelmäßig interessantes Internetforum, welches aus dieser Zeitschrift hervorging, existiert immer noch, ist aber nur Eingeweihten zugänglich.

**(01/98 - 11/98)**

Immerhin fast ein ganzes Jahr hatten wir unseren Heini wieder. Als Chefredakteur galt sein ganzes Hier-und-Jetzt der PC Player, sein Dort-und-Bald sah er aber in den USA, in die er nach kurzer Bedenkzeit und mitsamt Ehefrau ausgewanderte.

(11/2000 - BIS HEUTE)

Noch einigen Irrungen und Wirrungen kehrte der Altmotor das gebührende Wort als USA-Korrespondent in unser Team zurück. Wir hoffen auf einen diesmal langen Verbleib des inzwischen leicht lahmen Kalauerhähns.



Special: 100 Ausgaben PC Player

DICKE DINGER

Interessante, kuriose und erschreckende Erkenntnisse aus 100 Ausgaben PC Player.

»Die Sache ist gestorben ...« – Unvollendete Spiele

Diese Spiele wurden gepriesen und gepreviewt, aber sie erblickten nie das Licht der PC-Welt. Todesursache: Plötzliche Entwicklungsstopps.

Obi-Wan († 2000)



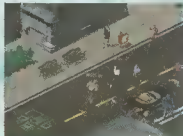
Mitten in der Entwicklung zu diesem Star-Wars-Actionspiel fiel LucasArts auf, dass die Laserschwert-Fuchtel von konsoligem Spieldeign befallen war. Unter Angabe dubioser Technik- und Qualitäts-Ausreden wurde Obi-Wan-PC abgesagt – wir rechnen mit einer Xbox-Auferstehung.

Babylon 5 († 2000)



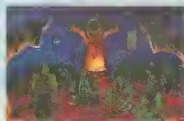
Das offizielle Spiel zur innig verehrten Science-Fiction-Serie starb einen langsamen Tod. Bereits 1999 zog Sierra (frisch von Havas gekauft) den Entwicklungsstempel für die Weltraumsimulation. Das Programmiererteam wollte auf eigene Faust weitermachen, aber Sierra rückte die Lizenzrechte nicht raus.

Guardians: Agents of Justice († 1998)



Das ruhmreiche Softwarehaus Micropro stand 1998 vor dem finanziellen Ruin. Bevor Hasbro den ganzen Laden übernahm, fielen einige Projekte dem Rotschliff zum Opfer. Die bitterste Pille war der Exitus von »Guardians«, einem Runden-Strategiepiel in bester X-Com-Tradition.

Warcraft Adventures: Lord of the Clans († 1998)



Nach dem Strategiehit »Warcraft 2« wollte Blizzard die Fantasy-Welt Azeroth als Schauplatz eines Abenteuerpiels wählen. Doch des in Zusammenarbeit mit einem externen Team entwickelte Warcraft-Adventure genigte den eigenen Qualitätsansprüchen nicht – Gnädenschuss kurz vor Fertigstellung.

»Aber logo!« – Gesammelte Markenzeichen



1. PC Player antik (1/93 – 5/93)



2. PC Player classic (6/93 – 4/98)



3. PC Player classic 2.0 (5/98 – 12/98)



4. PC Player querbunt (1/99 – 10/99)



5. PC Player modern (seit 11/99)

LMK († 1999)

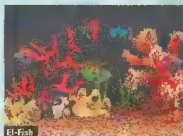


Bis auf den Titel der PC Player 5/98 hatten es die »Legenden der Magierkriege« geschafft, aber nie in die Händlerregale. Deutschlands Antwort auf »Diablo« ging noch vor der Vollendung aufgrund Streitereien zwischen Entwickler Lorfan und Publisher Attie unter. Daher hat Lorfan LMK einfach in »Divinity« umbenannt, bastelt immer noch daran herum und besorgte sich mit CDV einen neuen Publisher.

»Sind wir endlich da?« – Berühmte Spätgeburten

Titel	Erster Bericht	Endlich der Test	Verstrichene Zeit	War's die Wartezeit wert?
1. Lands of Lore 2	PC Player 5/94	PC Player 11/97	3 Jahre, 5 Monate	Nicht wirklich
2. Heart of Darkness	PC Player 5/95	PC Player 8/98	3 Jahre, 2 Monate	Schwerlich
3. Daikatana	PC Player 3/97	PC Player 7/00	2 Jahre, 10 Monate	Weniger
4. Diablo 2	PC Player 11/97	PC Player 8/00	2 Jahre, 9 Monate	Voll und ganz
5. Giants	PC Player 8/98	PC Player 2/01	2 Jahre, 8 Monate	Absolut

»Sachen gibt's« – Bizarre Testmuster



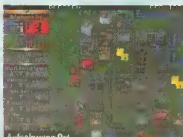
El-Fish

PC Player 5/99
Replikativ für all die anderen »Jagd-Simulationen«, die in den späten 90er Jahren aus den USA über-schwappten. Lockruf blasen, ans Wild anschleichen, Bammi! Abteilung »Bestseller, die wir bis heute nicht kapiert haben.«



Deer Hunter 2

PC Player 1/94
Die Wiedervereinigung war noch frisch und knisternd, als dieser SimCity-Klon aus mit den Freuden des Infrastruktur-Aufbaus in den neuen Bundeslän- den konfrontierte. Hier ein Kraftwerk, dort eine neue Mill- degonie, schon sind die »blühenden Landschaften« gesät.



Aufschaltung Ost



Invasion Deutschland

PC Player 12/00
Aliens besetzen Kölner Dom, Hofbräu- haus und Berliner Plenarsaal, der Spiel- er schließt die illegalen Einwanderer raus. Kein Witz: Die Bundesstaatsver- waltung drohte rechtliche Schritte an.



Rüsselsheim

PC Player 7/94
Diese Automobilindustrie-Wirtschafts- simulation gewinnt den Sonderpreis »tra- gischster Name«. Dass in Rüsselsheim Dipses zusammengeschraubt werden, macht die Sache nur in beschränktem Ausmaße faszinierend.

»Mach' mehr aus deinem Typ!« – Redakteure im Wandel der Zeit

Wie ergelt es eigentlich den Mitarbeitern, die über längere Zeit einer intensiven Dosis PC Player ausgesetzt sind? Wir haben Bilder unser Versuchskaninchen verglichen und erschreckende Metamorphosen festgestellt.

Udo Hoffmann (1998 – 2001)



Vorher: Zart sprießender Kuschelbart und alternative Matte.



Nachher: Sitzt jetzt mit Sechleichen-Frisur vor der Festplatte.

Manfred Duy (1997 – 2001)



Vorher: Burschikos und fernab von jedem Friseur.



Nachher: Drei graue Maara mehr als Chefredakteur.

Heinrich Lenhardt (1993 – 2001)



Vorher: Jugendlich behaart, der Taten drang spürt sich seht



Nachher: Brille abgerüstet (und braucht keinen Föhn mehr). +

Thomas Werner (1993 – 2001)



Vorher: Stache- lige Frisur, das Grinsen breitet und frei.



Nachher: Sind es Deu-Ex-Implante- te? Frisch wie einst im Mai.

»Skandalös!« – Pleiten, Patches & Pannen

	Was war passiert?	Wann aufgedeckt?	Skandal-Kaliber
	Eine erfolgreiche Spieleserie vetrault auch ihre treuesten Fans, wenn sie vor Fehler nur so wimmelt. Hersteller Software 2000 verbreitete in der Folge die Legende vom versehentlich vertauschten Master. Erst ein paar Monate und viele Patches später war mit Version 1.3 ein testbarer Zustand erreicht.	PC Player 1/97	Bundesliga-Skandal
	»Augen zu und raus damit: Das Motto für dieses SF-Strategiespiel? In der Anleitung des »fertigen« Produkts wurden Features aufgeführt, die im Spiel gar nicht enthalten waren. Monorail- und Straßenver- bindungen fehlten ebenso wie jegliche Interaktion mit der gegnerischen Kolonie.	PC Player 1/97	Außerirdisch
	Historiker streiten sich darüber, was schlimmer war: Die stete Absturzgefährdung, logische Fehler, Murkssteuerung oder spielerische Döhrheit beim Nach- folger des 80er-Jahre-Kults »Elite«. Erhebender auch die Kopierschutz-Abfrage, die in der deutschen Über- setzung teilweise falsch war.	PC Player 1/97	Grenzenlos
	Gerüchteküche: Das Management von Electronic Arts bestand angeblich darauf, die US-Veröffentlichung zu einem für Weihnachtsgeschäft '98 wichtigen Termin rauszuprägen. Die Folge war eine offensichtlich unfertige, von inhaltlichen und technischen Bugs ge- plagte Erstauslieferung. Erst Monate später, dafür aber gepatcht, erschien Ultima 9 in Deutschland.	PC Player 1/97	Flick- schusterei
	Große Erwartungen, jahrelange Verspätung und kurz vor Schluss stieg der Chefdesigner aus. Irgendwie hat Westwood den Nachfolger zu »Command&Conquer« dann doch hingekriegt, aber einige Versprechen wurden gebrochen. Das Terrain war weder 3D noch dynamisch, die Grafik sah auch nie so gut aus wie auf den (von Westwood retuschierten) Vorab-Screenshots.	PC Player 1/97	Meineid- Bauer

Special: 100 Ausgaben PC Player

Das Studium ungezählter Star-Trek-Folgen ermöglichte es unseren Hardware-Redakteuren, sich per Raum-Zeit-Schleife in die 200. Ausgabe der PC Player zu beamen. Diese zwei Seiten zeigen Ihnen, was uns im Jahr 2009 bewegen wird.

PC PLAYER

7/2009

PC PLAYER

Das galaktische Magazin: gar, gallig, grandios

www.pcplayer.de

Juli 2009

EURO 19,90

ENDLICH NEUE SPIELIDEE! ■■■■

DIMENSIONS - VOGEL

Computerspiel als Zeitmaschine
reisen Sie ins 20. Jahrhundert

UNRUHE AUF PLUTO! ■■■■

PC-SPIELE TEURER?

Programmierklaven treten
in den Hungerstreik

SINNVOLL? ■■■■

INTERNET ABGESCHALTET

Kanzler M. Illmann:
"Alles für den Jugendschutz."

4 EDS

400 Demos +++
87 Hologramme +++
2000 Patches +++
Vollversion:

Age of Empires 4

TOMB RAIDER XIV FÄLLT AUS!

Lara Croft: »Auch ich habe ein Anrecht auf eine Babypause.«



B 90362 E

■ 4 EDS ■ PREVIEW: WARCRAFT 3 FAST FERTIG ■ SPECIAL: BIOCHIP-KARTEN IM GROSSEN TESTVERGLEICH

IM RETROWAHN

Herzlich willkommen zur neuen Ausgabe von PC Player, dem beliebtesten Spielermagazin im Sonnensystem. Das Billigspiel-Special in diesem Monat steht ganz im Zeichen der Nostalgie. Retro Games sind angesagt wie selten. Zugegebenermaßen reibt sich mancher jugendliche Spieler verwundert die Augen darüber, mit welchen primitiven Programmen sich seine Ahnen im 20. Jahrhundert vergnügten. **Damals wer 4D-Sachleugnung noch unbekannt, doch trotz primitiver Technik mechteten Spiele wie »Giants«, »Black&White« oder »Half-Life 2« durchaus Spaß.** Kaum zu glauben: Im Jahr 2001 waren die meisten Software-Hits keine permanenten Online-Welten, sondern abgeschlossene Solo-Spieler-Vergnügungen. Und bevor Microsoft an der Xbox finanziell zu Grunde ging, war Windows das führende Spiele-Betriebssystem - lang, lang ist's her.

In der Gegenwart wird manch einer vom sanften Grusel erfasst. Noch ist der PC die führende Entertainment-Maschine, aber eine neue Konsolen-Generation greift die technische Vormachtstellung an. **Die Playstation 4 von NinSege kann auch als Wasserbett und als Mikrowelle verwendet werden.** Die Grafikleistung der 5929,80 Euro gültigen Hardware soll sogar aktuelle High-End-PCs mit 120-GHz-Prozessor übertreffen. Ist das Spielertum beim lämmeln vor der HDTV-Glotze wirklich besser als am PC, wo Hover-Maus und Sprach-eingabe Standard. **»**

Diesen Monat außerdem in unserer monatlichen Beilage **»PC Rentner«**: In der Serie **»Helden ohne Haare«** interviewt Heinrich Lenhardt den C&C-Bösewicht Kane, außerdem haben wir Richard **»Lord British«** Garriott in seinem Geheimniss auf Grönland aufgestöbert und testen den neuen Force-Feedback-Krückstock von Megglogic. Auf der Bagleit-DVD finden Sie praktische Software wie einen Blutdruckmesser für **»Unreal 4«**.

Abschließend ein Wort in eigener Sache. Wir bedanken uns für die vielen Genesungs-Hologramme, die Chefredakteur Manfred Duy nach seinem kleinen Schwächeanfall erhalten hat. **Das kommt halt davon, wann man in seinem Alter noch ein 3D-Shooter-Turnieren mit den jungen Kollegen teilnehmen will.** Manfred ist wohl auf; er kann bereits wieder flüssige Nahrung und Runden-Strategiespiele zu sich nehmen.

Ihr PC-Player-Team



HOVER-BIKE



Beim innovativen 4D-Spiel **Hoverbike** sind die Helgrefe-Schwingungen noch nicht ganz ausgereift. Worum es dennoch Spaß macht

ab Seite 85

WARCRAFT 3



Alle ursprünglichen Designer wurden verpflichtet und auch der alte Level-Designer reanimiert. Nun benutzt **Warcraft 3** wieder die ursprünglichen Konzepte und soll demnach endlich fertig werden.

Mehr ab Seite 45

RICHARD GARRIOTT



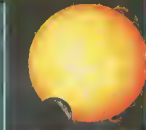
Nach seiner Gesichtseparation und acht-jährigen Leidenszeit im Exil auf Grönland war **Richard Garriott** kaum wiederzuerkennen. Sein Lebensretimer

ab Seite 60

PREISAUSSCHREIBEN

Gewinnen Sie eine vierstündige Reise zum Mars, gesponsert von Softwareriesen Electra-nics. Teilnahmebedingungen

ab Seite 22



100 Ausgaben PC PLAYER

GEWINNSPIEL

Unglaublich: 100 Ausgaben PC Player. Seit Ende 1992 informieren wir Sie über Spiele, die bald herauskommen oder gerade erschienen sind – klar, kritisch und kompetent. Anlässlich des Jubiläums verlosen wir eine Menge schöner Preise wie einen Komplett-PC und viele, viele Spiele. Und das alles im Wert von **60.000 Mark!**



Klar, dass eine derartige Gewinnfülle auch etwas Hirnschmalz erfordert – ohne Fleiß eben kein Preis. Daher müssen Sie zehn Fragen beantworten, in denen wir Ihr Wissen über die PC Player und die Spielvergangenheit auf die Probe stellen.

Ihre (hoffentlich richtigen) Antworten senden Sie bitte an:

Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player
Stichwort: Verlosung
100. Ausgabe
Rosenheimer Str. 145b
81671 München

Der Einsendeschluss ist der **6. März 2001**.

Tragen Sie die richtigen Lösungen (also die passenden Buchstaben) einfach auf die beiliegende Karte auf Seite 100 ein, trennen sie vorsichtig heraus, frankieren sie und schicken sie los.

Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen, Mitarbeiter des Future Verlages sowie der am Wettbewerb beteiligten Firmen leider nicht teilnehmen.

1. Wie viele Redakteure waren von der Erstausgabe bis heute bei der PC Player beschäftigt? Gefragt ist nach Chef- und sonstigen Redakteuren, nicht nach freien Mitarbeitern, Textchefs, Chafinnen vom Dienst oder Assistentinnen. Orientieren Sie sich einfach an den Editorial-Bildern und den Impressum.

a) 10
b) 12
c) 14
d) 16

2. Welches Spiel zierte die legendäre erste Ausgabe?

a) Command & Conquer
b) Star Wars
c) Star Trek
d) Star Wars

3. Wann kam diese Ausgabe in die Läden?

a) Ende 1991
b) Ende 1992
c) Ende 1993
d) Ende 1994

4. Wer waren die ersten beiden Chefredakteure?

a) Frank Hees und Stefan Sieder
b) Frank Hees und Hans Eickstein
c) Frank Hees und Hans Eickstein
d) Frank Hees und Hans Eickstein

5. Welches Spiel wird im obigen Bild nicht abgebildet?

a) Command & Conquer
b) Star Wars
c) Star Trek
d) Star Wars

6. Welche zwei Video-Gurus zeichnen sich in der Geschichte der PC Player für die Multimedia-Leserbriefe verantwortlich?

a) Frank Hees und Stefan Sieder
b) Frank Hees und Hans Eickstein
c) Frank Hees und Hans Eickstein
d) Frank Hees und Hans Eickstein

7. Wann kam das erste CD-Sonderheft der PC Player heraus?

a) Ende 1991
b) Ende 1992
c) Mitte 1993
d) Ende 1994

8. Werum brachten wir in der Ausgabe 9/96 einen Nechtest von »Grand Prix 2« (zunächst in Ausgabe 4/96 getestet)?

a) Frank Hees und Stefan Sieder
b) Frank Hees und Hans Eickstein
c) Frank Hees und Hans Eickstein
d) Frank Hees und Hans Eickstein

9. Welcher Teil der »Commander«-Serie von Origin kam zuerst heraus?

a) Commander
b) Commander
c) Commander
d) Commander

10. Mit welcher Ausgabe wurde der »Gold Player« eingeführt?

a) 100
b) 101
c) 102
d) 103

Ganz nette Fragen, oder? Bei mehreren richtigen Einsendungen entscheidet natürlich das Los, und nicht vergessen: Benutzen Sie am besten die Karte auf Seite 100! Auf den folgenden fünf Seiten stellen wir Ihnen die Flut an attraktiven Preisen vor. An dieser Stelle auch ein herzliches Dankeschön an alle beteiligten Firmen!

Und hier ist er auch schon, unser Hauptpreis! Dieser formschöne einmalige PC im »Empire Earth«-Look hat einen Wert von fast 5000 DM und wird von Sierra gesponsort.

**COMTEL**Store für Computertechnik und Telekommunikation GmbH

Die Innereien können sich sehen lassen:

**Athlon-Thunderbird-
Prozessor mit
1000 MHz
128 MB RAM
ELSA-Gladiac-
Grafikkarte
(GeForce 2 GTS
mit 32 MB)
45 GB-Festplatte
DVD-ROM
iiyama -19"- Monitor**

GEWINNSPIEL

100 Ausgaben PCPLAYER

Ebenfalls von Sierra kommen nicht weniger als einhundert Spiele – klar, wir feiern ja auch die einhundertste Ausgabe! Sie sind schön zusammengestellt zu zehn Super-Spiele-Packs.

Die zehn Boxen umfassen jeweils die zehn besten aktuellen Spiele von Sierra, nämlich:



Gunman Chronicles



Half-Life
Generation
Pack 2



Herrscher des Olymp:
Zeus



Diablo 2



SWAT3: Elite Edition



Homeworld:
Cataclysm



Warm Up!



Pharaoh: Gold



Dracula Resurrection



Ground Control

Microsoft
Software-Riese Microsoft
beteiligt sich mit

Je 5x

Metal Gear Solid



Je 10x

Sterlancer
Alligence
MS Flight Simulator 2000

Electronic Arts

Der Elektro-Künstler EA verlost mit uns.

- 2 x Croc 2
- 1 x F/A-18
- 1 x F22 Lightning 3
- 2 x Future Cop LAPD
- 2 x Nox
- 2 x Sid Maier's Alpha Centauri
- 1 x Dungeon Keeper 2
- 1 x System Shock 2
- 1 x Fleet Command
- 1 x Darkstone
- 1 x Israeli Air Force
- 2 x Moto Racer 2
- 1 x Sports Car GT
- 1 x Superbike World Championship
- 1 x NBA Live 2000
- 2 x Bundesliga Stars 2000
- 1 x Madden NFL (US Version)
- 1 x Rugby 2001
- 2 x Superbike 2001
- 1 x Bundesliga 2001 – Fussballm.
- 1 x Alarmstufe Rot 2 US Spec. Ed

- 1 x American McGee's Alice
- 1 x Ultima World Edition
- 2 x Command & Conquer
Tiberian Sun
- 2 x Command & Conquer
Feuerturm Add-on
- 1 x Tiger Woods PGA Tour 2001
(US-Version)
- 3 x X-Files Refreshing Body Lotion
- 2 x X-Files Eau de Toilette
Natural Spray 40 ml
- 2 x X-Files Eau de Toilette
Natural Spray 75 ml
- 1 x Croc 2 Tasche
- 1 x C&C: Tiberian Sun Uhr
- 2 x Theme Park World T-Shirt
- 2 x C&C: Tiberian Sun T-Shirt
- 1 x James Bond –
Tomorrow Never Dies T-Shirt
- 1 x No One Lives Forever T-Shirt



Creative Labs

Von Creative Labs verlieren wir folgenden Preise:

Je 3x



Virtual Dolby Surround
System Creativ
PS 2000

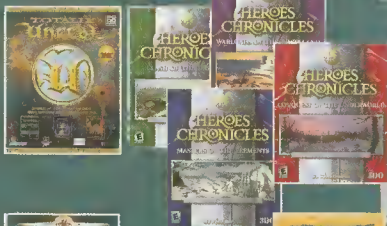
Herdworn-Paket bestehend aus

- SoundBlaster Live!
- Playm 5.1
- plus dnm Desktop
Theatr DTT2200



Infogrames

Publisher Infogrames verlost mit uns



Je 5x

Spielepaket bestehend aus

- Der Patrizier 2
- Totally Unen!
- Der Verkehrs Gigant
- und allen vier Teilen der
Heroes Chronicles

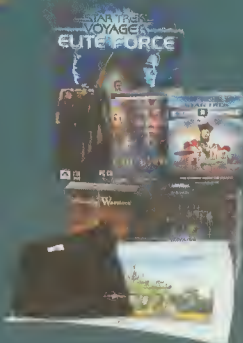


100 Ausgaben PC PLAYER

Activision
Activision stiftet:

Je 5x

- Wizards & Warriors
- Star Trek: Conquest Online
- Star Trek: Voyager Elite Force Special Edition
- Star Trek: Voyager Elite Force T-Shirt
- Call to Power 2 Fon-Paket bestehend aus Spiel und Kunstdruck



1x

Guillemot
Guillemot stiftet:



Großkarte 3D
Prophet II Ultra

2x



Großkarte 3D Prophet II MX



1x

Soundsystem
Game Theorist XP

Koch Media

Koch Media stiftet:

Je 10x



Das Fallen Fan-Paket bestehend aus dem gleichnamigen Spiel in der Special Edition und einem T-Shirt



Sumpluhuhn Fan-Paket bestehend aus Sumpluhuhn 3 Spiel plus Tasse plus T-Shirt

Blue Byte

Von Blue Byte erwarten wir:

- 1 x Die Siedler 3 (handsigniert)
- 5 x Battle Isle Platinum
- 5 x Hiebe für Diebe
- 5 x Stephen King's F13 plus F13 Pin
- 5 x Die Siedler 4 T-Shirt
- 5 x Fanpaket Battle Isle – Der Andosia Konflikt bestehend aus T-Shirt, Tasse mit Lasergravur und Pin
- 5 x Blue Byte T-Shirt, Pin und Incubation Tasse



Blackstar Interactive
Blackstar verlost mit



Oil Tycoon



Gems Mekeo Pro

Je 5x

10x

Blackstar T-Shirt



Europa Universalis
solis



Hired Team Trial

Acclaim

Hersteller Acclaim hat folgende Preise im Preis:

5x

Spielpaket bestehend aus



Duke Mira Freestyle
BMX



Fur Fighters



Ducati World

Swing Entertainment
 Von Swing haben wir diese schönen Gewinne im Angebot:



5x Spielepaket bestehend aus:
 • Search & Rescue 2
 • Ka'Ree
 • Fun Sports: Fußball 2000

Emgent Interactive
 Der Newcomer im Spiele-Bereich verlost mit uns:

5x Gothic Fan-Paket bestehend aus:
 • dem Spiel Gothic
 • T-Shirt
 • einer Gebbe-Figur
 • und einer Troll-Figur



Ubi Soft
 Hersteller: Ubi Soft stiftet:

5x Rainbow Six Fan-Paket bestehend aus:
 • dem Rainbow Six Gold Pack
 • Rainbow Six: Covert Ops
 • T-Shirt
 • Mauspad
 • Zippo-Feuerzeug



Gameplay
 Der Internet-Versand-Gameshop verlost mit uns:

10x Warengutschein im Wert von DM 100,-
 **gameplay**
 THE GATEWAY TO GAMES

Codemasters
 Rennspiel-Spezialist Codemasters stiftet folgende Preise:

7x Colin McRae Rally 2



3x Insane

Novalogic
 Novalogic stiftet:

5x

- Delta Force 2
- F22 Lightning 3
- Armed First 3 Gies

8x

- Delta Force 2 Mauspad



Saitek
 Von Saitek verlosen wir:

Je 5x



GM2 Spieltestatur

Gamepad P1500 mit Rumble-Effekt

Optical Mouse mit USB-Anschluss



THQ
 Von THQ verlosen wir:



5x Spielepaket bestehend aus:

- MTV Skateboarding
- Mercedes-Benz Truck Racing

Pioneer
 Hersteller Pioneer stiftet:

1x • DVD-RDM
 DVD-A05SZ



100 Ausgaben PC PLAYER

Davilex

Davilex stellt diese Preise zur Verfügung:

Rasnr-Paket bestehend aus:

- Autobahnraser
- Autobahnraser 2
- London Racer
- Urlaubsraser

10x



Software 2000

Aus Eutin kommend:

10x

Pizza Connection 2



Topware Interactive

Topware stiftet:

5x

LingoMAXX XXL
Englisch

Gold Strategy Games

Digitale Hühnerjagd

Je 10x

The Moon Project

heart-Line

Die Fernseh-Könige stiften:

10x

Kicker 2



CDV

Strategie-Spezialist CDV kommandiert folgendes:

10x

Sudden Strike Fan-Paket
bestehend aus:

- dem Spiel
- Mauspad
- und Tasse



Sunflowers

Von Sunflowers verlosen wir:

5x

TechnoMenge-Fan-Paket,
bestehend aus:

- einem TechnoMenge-Spiel
- einem TechnoMenge-Poster
- und einem TechnoMenge-Comic



20x

Sheep Stofftier und
Mauspad

Samsung

Monitor-Profi Samsung:



1 x Monitor Syncmaster 950p

Game Studios
Von den Game Studios
verloren wir:

5x Panzer General 4

20x Panzer General 4 Poster



ATI
Der Hardware-Profi
verloren wir uns:



1x Gmfixkarte All-
in-Wonder Radeon

Club Planet
Der Club Planet stiftet:

3x

Webcam Aiptek



Leisure Soft
Leisure Soft stiftet:



3x PC Phantom 2 Joystick



1x Soundstation 2



2x PC Avenger Pin

Take Two Interactive
Take Two beteiligt sich mit:

3x

Oni Fan-Punkt
bestehend aus

- Spiel
- T-Shirt
- Poster
- Comic
- Zippe Friseurzeug



Magix
Magix stellt:

1x

• Music Maker Generation 6



5x

• Music Maker Generation 6

Eidos Interactive
Von Eidos kommt nicht
weniger als:



3x

Hitman:
Codename 47

Endor
Endor stiftet her:



1x

Leakrad LeMans SE

Disney Interactive
Disney spendet:

2x

Disney-Badetuch

5x

Pala-Shirt Donald Duck



G
E
W
I
N
N
S
P
I
E
L

SPICHERÄRGER

MANFRED DUY

Ohne die Inspiration der kreativen Spiele-Entwickler würden wir in faden Endlos-Serien ersticken. Jeder noch so absteigende neue Einfall bekommt daher bei uns einen Sympathiebonus. Mit einer Ausnahme: Dem Speichermodus. Denn die ideale Speicherfunktion war, ist und wird immer die sein, die es erlaubt, zu jedem Zeitpunkt abzuspeichern. So einfach ist das! Eigentlich wäre das kaum der Rede wert, würden nicht in letzter Zeit immer mehr Spiele mit Nervereien wie Savepoints ausgestattet, die bereits erreichte Fortschritte bei vorzeitigem Abbruch wieder zunichte machen. Selbst ansonsten brillante Spiele wie »Ghosts« oder »Diablo 2«

»Innovative Speicherexperimente nerven«

nerven mit »innovativen« Speicherexperimenten. Was soll das eigentlich, dem Spieler vorzuschreiben, wann und wo er abzuspeichern hat? Wollen die Entwickler damit ihren Babys Konsolen-Kompatibilität einpflanzen oder nur ein zu kurz geratenes Spiel künstlich auflösen?

Ist mir alles egal, denn schließlich kostet so ein PC-Spiel meistens einen großen Blauen und eine ordentliche Speicherfunktion ist da wohl das Mindeste. Und komme mir nur ja keiner damit, die wäre technisch nicht machbar. In Zeiten mächtiger Gigahertz-Rechner sind solche Ausflüchte genauso lächerlich wie die Ansicht, PlayStation 2 & Co. würden den PC als Spielmaschine ablösen.

PC PLAYER

SPIELE

Unabhängig, unbequem, unbestechlich – bei Spieletests kennt unsere Redaktion kein Pardon. Wir verraten Ihnen, was diesen Monat bei uns privat angesagt ist.

SPIEL DES MONATS

Oni

Ein einzigartiges Action-Spiel - zu mal sonst keine erwähnenswerte PC-Prüfung existiert.



Das PC-Player-Testteam



MANFRED DUY (md)

- **Liebblings-Genres**
Strategie, Wirtschaftssimulationen, Aufbauspiele
- **In meinem CD-Spieler**
Gerhard Polt
- **Und wer zählt's?**
- **Auf der Privat-Festplatte**
Call to Power 2
Diablo 2
- **Auf der Privat-Festplatte**
Age 2: The Conquerors
- **Auf meinem Nachttisch**
Rowling: Harry Potter und der Stein der Weisen
- **Ich freue mich auf**
Black & White
Tropico



UDO HOFFMANN (uh)

- **Liebblings-Genres**
Rennspiele, Rollenspiele, Action-Adventure
- **In meinem DVD-Spieler**
Sofa Surfers
- **Remixed and dubbed**
- **Auf der Privat-Festplatte**
Oddworld: Abe's Exoddus
Dave Mirra Freestyle BMX
- **Auf meinem Nachttisch**
Fernando Passos:
Das Buch der Unruhe
- **Ich freue mich auf**
Black & White
Dungeon Siege
F1 Racing Championship



DAMIAN KNAUS (dk)

- **Liebblings-Genres**
(Aufbau-)Strategie, Adventures, SF-Simulationen
- **In meinem DVD-Spieler**
Monty Python:
The Meaning of Life
- **Auf der Privat-Festplatte**
Giants
American McGee's Alice
Call to Power 2
- **Auf meinem Nachttisch**
999: Horror-Kurzgeschichten
- **Ich freue mich auf**
Black & White
Neverwinter Nights
Mein Auto



HEINRICH LENHARDT (hl)

- **Liebblings-Genres**
Sport- und Rollenspiele, Action-Adventures
- **In meinem CD-Spieler**
Lifehouse: No Name Face
- **Auf der Privat-Festplatte**
Giants
Diablo 2
Crimson Sikes
- **Auf meinem Nachttisch**
Jim P. Toomey:
Sherman's Lagoon # 3
- **Ich freue mich auf**
Warcraft 3
Deus Ex 2
Neverwinter Nights



LUC MARTIN (luc)

- **Liebblings-Genres**
Rollenspiele, Runden-Strategie, 3D-Shooter
- **In meinem CD-Spieler**
Wolfenstein: Spectators
- **Auf der Privat-Festplatte**
Warlords 3 - Darklords
Rising
Europa Universalis
- **Auf meinem Nachttisch**
Dungeons & Dragons:
Dungeon Master's Guide
- **Ich freue mich auf**
Neverwinter Nights
Morrowind
Warlords 4

TESTS

PC Player wertet generell auf einer Skala von 1 bis 100. Bei den kleineren Sub-Wertungen Grafik, Sound, Einstieg, Komplexität, Steuerung und Multiplayer beschränken wir uns auf Zehner-Schritte. Die Spielspaß-Wertungen werden hingegen in unseren Redaktionskonferenzen auf den Punkt genau zurechtgeschmeißt – wobei dort natürlich der Haupttester das letzte Wort hat. Bei hochklassigen Kandidaten schaut sich stets ein zweiter oder gar ein dritter Redakteur das Spiel an, um einen weiteren Meinungskasten beizusteuern.

Wertungsskala	
0-19	katastrophal
20-39	schlecht
40-49	mäßig
50-59	durchschnittlich
60-69	ordentlich
70-79	gut
80-89	sehr gut
90-100	genial



DAß PCPLAYER PRÄDIKAT

Was für die Filmindustrie der »Oscare«, ist für uns der »Gold Player«. Mit dieser Trophäe würdigen wir all jene Spiele, die eine Spielspaß-Wertung von 85 an aufwärts erreicht haben. Um diese Kandidaten entbrennen in aller Regel die heißesten Rededuelle innerhalb der Redaktion. Denn vor der Vergabe dieser besonderen Auszeichnung muss sich neben dem Haupttester zumindest noch ein zweiter Redakteur für die Vergabe des »Gold Player« stark machen. Einen kleinen Einblick in die aktuellen spielerischen Sympathien der Redakteure gewährt übrigens unsere Index-Seite.

So werten wir

Um ein geflügeltes Wort zu strapazieren: Auch und gerade bei unseren Tests ist letztlich entscheidend, was hinten herauskommt. Denn dort, sprich am Ende eines jeden Spieletests, prangt unser Wertungskasten, der darüber Auskunft gibt, ob das zuvor besprochene Produkt sein Geld auch wert ist.

GRAFIK

Schöne Aussichten oder hasstliche Gerüche? Die »Grafik«-Wertung verrät Ihnen, wie es um die visuellen Reize des besprochenen Spiels bestellt ist.

SOUND

Hier gibt es Punkte für spannende Soundeffekte und mitreißende Musik, die zum Geschehen passt. Komposition und Technik beeinflussen die Punktzahl mächtig.

EINSTIEG

Aller Anfang ist schwer. Das muss aber nicht sein. Je höher die »Einstieg«-Wertung, desto schneller kommen Sie mit dem Programm zurecht.

KOMPLEXITÄT

Viele abwechslungsreiche Level, Varianten oder ein Editor sind die Schlüssel zu einer hohen Wertung in Sachen »Komplexität«.

STEUERUNG

Idealerweise ist sie so locker leicht, dass sich das Programm fast von selbst spielt. Undurchsichtige Options-Wästen ernten hingegen wenig Punkte.

MULTIPLAYER

Wie hoch ist der Zusatz-Lustgewinn, wenn mehrere menschliche Spieler antreten? Unsere »Spielspaß«-Wertung bezieht sich explizit auf die Solo-Spiel-Preudel.

SPIELSPASS

Die sechs oben genannten objektiven Bewertungskriterien haben natürlich einen gewissen Einfluss auf die Gesamtwertung. Noch viel wichtiger ist allerdings, ob ein Spiel letztlich Spaß macht oder eben nicht. Daher ist für uns der Spielspaß auch das ausschlaggebende Bewertungskriterium.

WERTUNG STARLANCER STAGE 2

PRO

- AUSGEPRAGTE ATMOSPHERE
- ABWANDLUNG
- INTERESSANTE STORY
- GEFÜHRE KONTROLLIERTE

CONTRA

- RÄUSCHELN
- SPIEL SEIT ZU LANG

GRAFIK:

80

SOUND:

80

EINSTIEG:

80

KOMPLEXITÄT:

80

STEUERUNG:

80

MULTIPLAYER:

80

PCPLAYER
SPIELSPASS

83



JOE NETTELBECK (jn)

- **Liebblings-Genres**
Strategie, Wirtschaftssimulationen, Aufbauspiele
- **In meinem CD-Spieler**
Wolfsheim:
No Happy View
- **Auf der Privat-Festplatte**
Call to Power 2
Baldur's Gate 2
- **Auf meinem Nachttisch**
Caroline Specter:
Die endlosen Welten
- **Ich freue mich auf**
Tropico
Arcanum
Black & White



JOCHEN RIST (jr)

- **Liebblings-Genres**
Ego-Shooter,
Geschicklichkeitsspiele
- **In meinem DVD-Spieler**
Fear und Loathing in
Las Vegas
- **Auf der Privat-Festplatte**
Rocket Arena 3
Giants
- **Auf meinem Nachttisch**
WISO Sparbuch 2001
- **Ich freue mich auf**
F1 Racing Championship
Mech Commander 2
Battle of Britain



MARTIN SCHNELLE (mash)

- **Liebblings-Genres**
Simulationen,
Ego-Shooter, Rennspiele
- **In meinem DVD-Spieler**
Gladiator
- **Auf der Privat-Festplatte**
No one lives forever
MechWarrior 4: Vengeance
Delta Force: Land Warrior
- **Auf meinem Nachttisch**
WISO Sparbuch 2001
- **Ich freue mich auf**
Ein schönes neues
Jahr 2001
Die Ökosteuer



STEFAN SEIDEL (st)

- **Liebblings-Genres**
Action-Rollenspiele,
Rennspiele
- **In meinem CD-Spieler**
M.M. Westernhagen:
so weit...
- **Auf der Privat-Festplatte**
Diablo 2 (englisch)
No One Lives Forever
- **Auf meinem Nachttisch**
PC-Testeur
(aus Schokolade)
- **Ich freue mich auf**
Anno 1503
Diablo 2 Expansion Set
Black&White



THOMAS WERNER (tw)

- **Liebblings-Genres**
Strategie, 3D-Action,
Rennspiele
- **In meinem CD-Spieler**
Pink Floyd:
Dark Side of the Moon
- **Auf der Privat-Festplatte**
Giants
Sacrifice
- **Auf meinem Nachttisch**
Joachim C. Fest:
Hitler – Eine Biographie
- **Ich freue mich auf**
Empire Earth
Tropico
Unreal 2

Actionspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

WORMS WORLD PARTY

ENTWICKLER: Team 17 VERTRIEB: Virgin Interactive TESTVERSION: Beta vom Januar 2001 SPRACHE: Deutsch MULTIPLAYER: bis 16 (an einem PC), bis 16 (Netzwerk, Internet) INTERNET: www.team17.com HARDWARE, MINIMUM: Pentium/100, 32 MByte RAM, 2-MByte-Grafikkarte HARDWARE, OPTIMUM: Pentium II/266, 64 MByte RAM, 4-MByte-Grafikkarte

Die Würmer sind wieder da und machen Ihren PC unsicher - viel Neues haben die kleinen Viecher jedoch nicht im Marschgepäck.

FAKTEN

- 45 Einzelspieler-Level
- 20 Multiplayer-Level
- Viele Kombinationsmöglichkeiten
- 36 Waffen
- 11 Hilfsmittel
- Missions-Editor

Genau zwei Jahre ist es her, dass »Worms Armageddon« für den PC erschien. Und schon damals mussten wir die Neuigkeiten mit der Lupe suchen.

Hier ist es nicht anders. Am interessantesten dürfte dabei der »Wormpot« sein, mit dem Sie eine Unmenge von Instant-Missionen hervorzaubern können. Sie kombinieren über drei Wahlschalter Spezialregeln mit bestimmten Karten – leider funktioniert dies nur im Mehrspieler-Modus. Dazu versammeln Sie sich mit maximal 16 Leuten vor einem PC oder im Internet oder einer Kombination davon.

Wie funktioniert das denn?

Was, Sie kennen »Worms« nicht? Bis zu 16 Würmchen in maximal vier Teams bekämpfen sich auf einem zweidimensionalen Schlachtfeld. Wie beim guten alten »Artillery Duel« richten Sie bei Ihren Waffen Winkel und Wurfstärke aus, dann



Unbedeckte Schüsse lösen oft Kettenreaktionen aus. (Alle Bilder Direct3D, 1024 x 768)

heißt es: Feuer frei. Ganz so einfach ist es nicht, denn die Viecher können sich bewegen, dazu kommen Spezialfähigkeiten wie Jetpacks, Bohrer oder Bungee-Seile. Auch das Waffenarsenal kann sich sehen lassen, von der Maschinenpistole über Bazookas und Benzinbomben bis hin zu Luftschlägen ist alles da, dazu werfen Sie mit verrückten BSE-Kühen und Schafen um sich.

Die Missionsziele beschränken sich nicht nur auf die Zerstörung des

Gegners, sondern umfassen auch Geschichten wie das Einsacken bestimmter Kisten oder die Verteidigung einiger Punkte. Der Computergegner fällt absolut kampfstark aus, taktisches Vorgehen ist wichtig. Zuweilen fallen Nachschubkisten vom Himmel und die Level verändern sich teils während des Spiels. So sinken Schiffe, auf Städte fallen Asteroiden und Giftgas erschwert die Atmung unserer wirbellosen Waghälsa. (mash)



MARTIN SCHNELLE

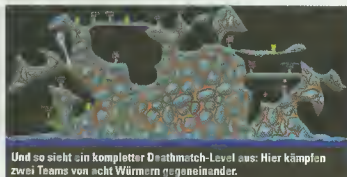
Die sind ja sooo niedlich! Die sind ja sooo süß! Die sind ja ...

eigentlich genau die gleichen wie in »Worms Armageddon«. Während die »Frontschwein«-Konkurrenz schon lange in der dritten Dimension kämpft, präsentieren sich die Team-17-Kampfkrieger wie eh und je platt und zweidimensional. Dafür treten Sie nun in jeder erdenklichen Kombination aus vielen Elementen an, auch über das Internet. Dank Wormpot gehen Ihnen da nicht so schnell die Ideen aus, selbst wenn die Spielbalance in jedem einzelnen Punkt erst gefunden werden will – nicht jede der über 1000 denkbaren Kombinationen macht auch Spaß. Falls Sie unverbesserlicher Worms-Fan sind oder noch keinen der Vorgänger haben – hier steigen Sie richtig ein. Für alle anderen bietet die »World Party« nicht genug Neues.

»Nicht genug Neues.«



Im Armageddon-Level müssen Sie mit Metroniten-Einschlägen rechnen.



Und so sieht ein kompletter Deathmatch-Level aus: Hier kämpfen zwei Teams von acht Würmern gegeneinander.

WERTUNG WORMS WORLD PARTY

▲ PRO	GRAFIK:	50
■ GUTE VIECHER	SOUND:	60
■ SEHR VIELE SPIEL-MODI	EINSTIEG:	80
■ MULTIPLAYER-KULT	KOMPLEXITÄT:	60
▼ CONTRA	STEUERUNG:	70
■ (ZU) WENIG INNOVATIONEN	MULTIPLAYER:	80
■ ANTIQUATES DESIGN		

**PCPLAYER
SPIELSPASS**

69

102 DALMATINER

ENTWICKLER: Crystal Dynamics VERTRIEB: Disney Interactive TESTVERSION: Beta vom Januar 2001 SPRACHE: Deutsch MULTIPLAYER: - INTERNET: www.disney.de HARDWARE, MINIMUM: Pentium/266, 32 MByte RAM HARDWARE, OPTIMUM: Pentium II/333, 64 MByte RAM

Ach, wie putzig: Die zwei Welpen Domino und Nullpunkt suchen ihre entführten Geschwister und fangen sich dabei mit zahlreichen High-Tech-Spielzeugrobotern herum.



Ein knuddeliges, süßes Hündchen kommt bei Kindern natürlich weit aus besser an als lebloses, technisches Spielzeug.

Leider kann sich die Großindustrielle Cruella mit dieser Tatsache nicht ganz anfreunden. Ihre batteriebetriebenen Spielzeugpumper und -Roboter liegen wie Blei in den Regalen.

Also beschließt die ebenso tüchtige wie resolute Geschäftsfrau kurzen Prozess zu machen und lässt sämtliche Schoßhündchen im Land kldnappen. Durch Zufall entgehen die zwei Dalmatiner-Welpen Nullpunkt und Domino den Entführungen. Wagemutig macht sich das Duo sofort daran, seine entführten Geschwister zu befreien.

Sie stauern einen der beiden Racker durch insgesamt 20, ziemlich trist gestaltete Level, in denen es von Cruellas Spielzeugkreaturen nur so wimmelt. Aber etwas Gabelle oder ein sanfter Schubser reichen schon aus, um den Feind in die Flucht zu schlagen. Die entführten Kläffer finden Sie ordentlich in Kisten verpackt, die Sie lediglich mit



Auf der Suche nach seinen entführten Geschwister stellt sich dem Welpen Domino unter anderem aggressive Spielzeugpumper in den Weg. (Alle Bilder Direct3D, 640x480)

einem kleinen Ruck öffnen müssen - wie der Titel des Spiels (102 Dalmatiner) schon andeutet, sind Sie damit eine Weile beschäftigt.

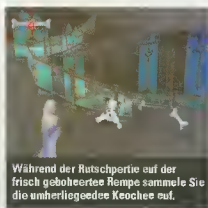
Für Ablenkung sorgen insgesamt sechs verschiedene Minispiele, wie beispielsweise eine Dame- oder Memory-Variante. Sobald Sie diese im Hauptprogramm freigeschaltet haben, dürfen Sie die Spielchen jederzeit ausprobieren. (dk)



Bei einer Fahrt auf der Modellbahn-ebene erkunden Sie das Level.

FAKTEN

- Offizielles Spiel zum gleichnamigen Disney Film
- 20 Level
- 8 Minispiele (Golf, Dame, Seifenblasen-Schießen...)
- Eher für Kinder zugeschnitten
- Spielstand jederzeit speicherbar



Während der Rutschpartie auf der frisch gebohrten Rampe sammelt Sie die umherliegende Knochene auf.



DAMIAN KNAUS

Niedlichkeitsfaktor: extrem hoch. Wer schon mal den einen oder anderen Disney-Film gesehen hat, der weiß ja, dass mit Emotionen und süßen Bildern nicht gerade gespart wird. So kommt natürlich auch das Spiel in der typisch-putzigen Aufmachung daher. Jüngere Spieler mögen sich dafür begeistern, zumal auch der Schwierigkeitsgrad auf sie zugeschnitten wurde. Wenn Sie das nicht stört, dann ärgern Sie sich dafür über die schlechte Kameraführung.

den sehr simplen Spielablauf und die mageren 3D-Grafik. Zwar sind Geschicklichkeitsspiele auf dem PC rar, trotzdem sollten Sie besser zu fähigeren Genre-Titeln wie etwa Rayman 2 greifen.

»Niedlichkeitsfaktor: Extrem hoch.«

WERTUNG 102 DALMATINER

▲ PRO	GRAFIK:	60
■ KINDERFREUNDLICH	SOUND:	70
■ ZWISCHENSEQUENZEN	EINSTIEG:	80
▼ CONTRA	KOMPLEXITÄT:	50
■ SCHLECHTE KAMERA-FÜHRUNG	STEUERUNG:	60
■ WENIG HERAUSFORDERND	MULTIPLAYER:	-
■ TRISTE GRAFIK		

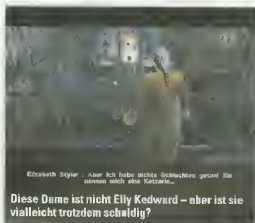


Action-Adventure für Fortgeschrittene

BLAIR WITCH VOL. 3: ELLY KEDWARD TALE



ENTWICKLER: Ritual Entertainment **VERTRIEB:** Take 2 Interactive
TESTVERSION: Beta vom Januar 2001 **SPRACHE:** Deutsch **MULTI-
PLAYER:** - **INTERNET:** www.ritual.com **HARDWARE, MINIMUM:**
Pentium II/266, 64 MByte RAM **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium
III/500, 128 MByte RAM, 16-MByte-3D-Karte



der ganz oder doch wenigstens ziemlich weitgehend.

In einer Schlinge haben sich die Konvertierer aber dennoch verfangen – natürlich nicht immer, aber oft genug. Ich rede in dem Zusammenhang gern von der Rudolf-Scharping-Sprache: einschlä

Anstatt hier groß auf Story und Spielsystem des Action-Adventures einzugehen (das alles ist ja in der Februar-Ausgabe der PC Player nachlesbar), möchte ich die Gelegenheit einmal nutzen und am aktuellen Beispiel ein paar Worte zum Problem der Lokalisierungen verlieren.

Es gibt nämlich vieles, was dabei schief gehen kann. Zum einen mögen Übersetzung und/oder Sprecher schlecht sein, dann kommt es vor, dass die deutschen Stimmen einfach nicht zu den Charakteren des Spieles passen.

Auch technische Schlamereien wie etwa fehlende oder abgehackte Sätze oder gar vertauschte Textblöcke sind ein immer wieder gern gesehener Quell der Erheiterung. All diese Stolpersteine vermeidet »Blair Witch 3« entwe-

fernd, langweilig, künstlich, ohne echte situationsbezogene Färbung, ohne Charakter, Tiefe und Ausdruck, dafür aber mit dem sterilen Geruch und der sauberen Aussprache des Studios.

Engländer und Amis schaffen es seltenerweise fast immer, diese Hürde zu überwinden, Deutsche (auch und gerade Profis) bleiben hingegen ein ums andere Mal dran hängen. Um mal ein positives Gegenbeispiel zu nennen: Friedensrichter Jonah mit seiner heiseren und variablen Stimme zeigt die Richtung an, in der dem Spiel eine besser gelungene Vertonung vergönnt gewesen wäre. (in)

WERTUNG
BW3: ELLY
KEDWARD
PCPLAYER

SPIELSPASS
68



JOE NETTELBECK

Wie schon im Meinungskasten des Tests der englischen Fassung (P2P 2/2001) dem Sinne nach gesagt: Wenn man gerade ins andere zu tun hat, erweist sich Blair Witht als durchaus akzeptabler Zeitvertreiber. Gewiss, es gibt bessere und angenehmere Methoden, aber definitiv auch viele schlechtere. Etwa bei dieser Flutkartei reicht sich auch die Qualität der deutschen Sprachausgabe ein: Es ist wirklich überzeugend ist sie nicht, aber immer noch angenehmer als einelings, was mir ansonsten schon so unterkam. Ein Bug, der offenbar den Betrieb der amerikanischen Originalfassung unter manchen Konfigurationen sabotierte, ist jetzt übrigens behoben.

»Zwischendurch
gibt es Hänger.«

DEIN GEHIRN - DIE STÄRKSTE WAFFE DER WELT!



**EIN ENERGIEGELADENES
ACTION-ADVENTURE MIT
ROLLENSPIEL-ELEMENTEN!**



AIKEN'S ARTIFACT



www.foxinteractive.com

MONOLITH



SF-Simulation für Fortgeschrittene und Profis

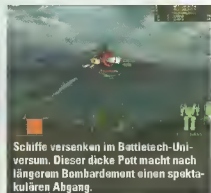


MECH WARRIOR 4: VENGEANCE

ENTWICKLER: Zipper Interactive VERTRIEB: Microsoft TESTVERSION: Verkaufsversion
 SPRACHE: Deutsch MULTIPLAYER: bis 16 (Netzwerk, Internet) INTERNET:

www.microsoft.com/games/mechwarrior4, www.mechwarrior4.com HARDWARE, MINIMUM: Pentium III/300, 64 MByte RAM, 8-MByte-Grafikkarte HARDWARE, STANDARD: Pentium III/500, 128 MByte RAM, 16-MByte-Grafikkarte HARDWARE, OPTIMUM: Pentium III/600, 128 MByte RAM, 32-MByte-Grafikkarte

Endlich stapfen auch germanisierte BattleMechs über Ihren Monitor – die lange Wartezeit auf die Lokalisation hat sich jedoch nicht gelohnt.



Schiffe versenken im Battletech-Universum. Dieser dicke Pott macht nach längerem Bombardement einen spektakulären Abgang.



DEMO
AUF CD B

FAKTEN

- 24 Kampagnen-Missionen
- Einsatz-Generators
- 21 Mechs, davon 7 komplett neu
- Mech-Konfigurations-Menü
- Interessanter Mehrspieler-Modus
- 7 Geländearten
- Force-Feedback-Unterstützung

Ob es bei Microsofts Eingedeutschung wohl eine Rolle gespielt hat, dass die Mitglieder des deutschstämmigen Hauses Steiner die Bösen sind?

Möglicherweise, denn mittelmäßige Sprecher und nicht übersetzte Fachausdrücke hinterlassen einen negativen Beigeschmack in diesem doch ansonsten so herausragenden Spiel.

Was bleibt, was ist neu?

Wie gehabt nehmen Sie Platz in Ihrem schicken Mech, um den ermordeten Vater zu rächen und Ihren Heimatplaneten Kentares 4 zu befreien – der wurde nämlich von Katrina Steiners Schergen einkas-

tiert, weil sich die Regierung gegen den aktuellen politischen Tageskurs gewandt hat. 21 verschiedene Kampfkolosse warten auf Ihre Befehle, genau wie Ihre Mitstreiter, die nach den ersten vier Missionen auf dem Mond von Kentares auf Ihr Wort hören.

Geblieben sind auch die spannenden Missionen, die höchst unterschiedliche Ziele haben: So sollen Sie gegnerische Landungsschiffe am Stert hindern, Gefangene aus einem Konvoi befreien oder ein Rettungsfahrzeug mit Ihrer Schwester begleiten. Vom atmosphärenlosen Mond über Sümpfe und Wüsten bis hin zur nächtlichen Stadt haben die Einsatzdesigner und Grafiker interessante Örtlichkeiten eingebaut. Und fast alles lässt sich zerstören: Laufen Sie mal mit Ihrem Stahlhulgetüm über kleinere Fahrzeuge, Bäume oder Leertennmasten.

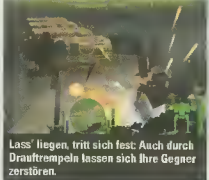
Deutsche Sprache – schwere Sprache

Die Lokalisation lässt leider sehr zu wünschen übrig. Kein einziger Ausdruck wurde übersetzt und so müssen Sie mit dem »Draconis Combinat« oder »Particle Projection Cannons« vorlieb nehmen, anstelle denen aus den FASA-Büchern bekannter »Draconis Kombinat« oder »Partikel-Projektorkanonen«. Die Sprecher haben teils nasale Stimmen und geben ihre Kommentare nicht immer lippensynchron wieder. Ganz schlimm ist die

»Die Lokalisation lässt leider sehr zu wünschen übrig.«

Sprachausgabe Ihres Bordcomputers; die klingt aber trügerisch und kann offensichtlich mit den speziellen Begriffen nichts anfangen. Dazu kommen zuweilen auftauchende Übersetzungsfehler wie »Navigationstützpunkt« anstelle von »Navigationspunkt« oder Dingen, die nicht der Situation gerecht ins Deutsche gebracht wurden. So gleich zu Beginn, als eine Mech-Pilotin »Incoming!« schreit und von einer Raketenalve erwisch wird; hier zu Lande hören Sie »Im Anflug!«, das noch dazu emotionslos vorgetragen wird.

Davon mal abgesehen ist »Mech Warrior 4: Vengeance« ein phantastisches Spiel, das zeigt, wie heutzutage eine Mech-Simulation aussehen sollte: Unkompliziert in der



Lass' liegen, tritt sich fest: Auch durch Drauftrampeln lassen sich Ihre Gegner zerstören.

Bedienung und trotzdem bleiben alle taktischen Möglichkeiten eines BattleMechs offen, so wie es sich gehört. Das alles präsentiert in hervorragender Grafik und Video-

sequenzen mit realen Darstellern. Das einzige, was noch fehlt, ist mit den soliden Dingen aufnehmen zu können. Aber darauf kann man auch getrost verzichten. (mash)



MARTIN SCHNELLE

Die lange Zeit hat Microsoft zur Lokalisation nicht gut genutzt: Sprecher mit näseler Stimme, Übersetzungsfehler und

Ungereimtheiten sowie die im Original belassenen Fachausdrücke ärgern den geeigneten Fan einfach. Verstehen Sie mich nicht falsch: Richtig schlecht ist die Übersetzung nicht, doch von Microsoft sind wir einfach Besseres gewohnt.

»Von Microsoft sind wir Besseres gewohnt.«

Trotzdem glänzt Vengeance mit hinreißender Optik, die Explosionen und Mechs sehen einfach ungeschlagen klasse aus. Und dann erst die Missionen: Ich konnte nicht anders, ich hab's noch mal durchgespielt. Falls Sie in der Nähe einen Importhändler haben, besorgen Sie sich die Originalversion. Ansonsten: Dieses Spiel ist so gut, dass man auch Schlußdrigkeiten in der deutschen Ausgabe hinnehmen kann.

WERTUNG MECHWARRIOR 4

▲ PRO

- SCHÖNE WIDE ANSICHTEN
- AUSGESCHMAUS
- MITREISSEND

▼ CONTRA

- WENIG STRECKE
- LOKALISATION
- RECHT KURZ

GRAFIK:

90

SOUND:

90

EINSTIEG:

90

KOMPLEXITÄT:

90

STEUERUNG:

80

MULTIPLAYER:

90

**PCPLAYER
SPIELSPASS**

87



Bei heißen Gefechten in der Wüste müssen Sie ein besonderes Auge auf die Hitzeentwicklung haben



Bei Spaziergängen durch verlassene nächtliche Straßen trifft man manche bösen Buben.

**MACH ES. DU SCHAFFST ES.
DEIN SPORTABZEICHEN.**



Die höchste sportliche Auszeichnung außerhalb des Wettkampfsports zu erringen ist nicht leicht, aber der Beweis überdurchschnittlicher Fitneß. Man lernt sich dabei selbst besser kennen und entdeckt, was in einem steckt. Jeder kann durch Training sein Sportabzeichen schaffen, und wer es hat, zählt zu den Besten des Landes.



**DEUTSCHER
SPORTBUND**
<http://www.dsb.de>

DIE SUPERSCHAU IM WESTEN!

Neueste Produkte und Informationen für Computerwunder und Hobby-Elektroniker. Die erfolgreichste Ausstellung dieser Art im westdeutschen Raum.

Hersteller aus dem In- und Ausland präsentieren: Computer-Hard- und Software, Elektronik-Bausätze und Bauteile, Datenträger, Datenübertragungseinrichtungen, Gehäuse, CB-Funkgeräte, Funkzubehör und Meß- und Prüfgeräte, Optische Kommunikation und Multi-Media.

HobbyTronic
Computerschau
14.-18.2.2001
24. Ausstellung für PC's, Software,
Funk & Elektronik

■ Verkaufsausstellung mit breitem Angebot

■ Dazu informative Sonderschauen

Messe Westfalenhallen Dortmund

Westfalenhallen Dortmund GmbH • Geschäftsstelle • Messen Rheinlanddamm 200 • 44139 Dortmund
Tel.: (02 31) 12 04 - 521 o. 525 • Fax: (02 31) 12 04 - 678 o. 880 • <http://www.westfalenhallen.de> • E-Mail: info@westfalenhallen.de

STARPEACE

ENTWICKLER: Oceanus VERTRIEB: Monte Cristo/Infogrames TESTVERSION: Verkaufsversion 1.0 SPRACHE: Deutsch MULTIPLAYER: 1000de Spieler im Internet INTERNET: www.starpeace.net HARDWARE, MINIMUM: Pentium/133, 32 MByte RAM, 28K-Modem HARDWARE, STANDARD: Pentium/233, 64 MByte RAM, 56K-Modem HARDWARE, OPTIMUM: Pentium II/350, 128 MB RAM, ISDN

»Die erste 100%-Online-Wirtschaftssimulation« – so steht es ebenso stolz wie falsch auf der Packung. Aber vielleicht wird Starpeace ja zum ersten Titel dieses Genres, dem wirtschaftlicher Erfolg beschieden ist ...



chen. Haben Sie sich entschieden (ein gleichzeitiger Start in mehr als einer Welt ist übrigens möglich), geht das Rätselraten weiter, denn die Städte unterscheiden sich hinsichtlich ihrer Steuerpolitik und anderer Wirtschaftsdaten recht erheblich. So kann es also durchaus sein, dass eine Firma in XY gute Wachstumsbedingungen vorfindet, während in YZ bereits alles besetzt ist, so dass dort zum Beispiel Horrorgelächter gezahlt werden müssten, um überhaupt erst mal die benötigten Arbeitskräfte zu bekommen. Auch hängen Ihre Chancen sehr von der Branche ab, in der Sie sich betätigen möchten – wir empfehlen aber ohnehin zum Einstieg den Immobiliensektor (siehe Kasten mit Einstiegsertipp), weil andere Bereiche wesentlich schwieriger in die Gewinnzone zu bringen sind.

Sobald Sie einen gewissen Status erreicht haben, können Sie sich einer Bürgermeisterwahl in Ihrer Stadt stellen, was im Erfolgsfalle den nicht unerheblichen Vorteil hat, dass Sie – ganz wie von »Sim City« gewohnt – Baugelände ausweisen können, an die sich Ihre Konkurrenten halten müssen. Auch dürfen Sie dann richtige Wirtschaftspolitik betreiben – etwa Mindestlöhne festlegen, um die Kaufkraft der (simulierten) Bürger Ihrer Stadt zu stärken. Natürlich haben die Erfolgreichen stets Neider. So sind die Foren auf der Starpeace-Website voll von Postings, in denen zur Allianz gegen diesen oder jenen Spieler aufgefordert wird, der angeblich zu mächtig geworden sei.

Die Voraussetzungen jedenfalls wären da, und dass manche Dinge ab und zu noch nicht optimal funktionieren, kennt man von anderen Online-Spielen – ich denke da nur an die Probleme, die »Diablo 2« im laienverseuchten Battle.net so hat.



FAKTEN

- Vier Welten im europäischen Segment
- Jede Welt mit ca. zehn teils recht unterschiedlichen Städten
- Läuft weiter, während Sie offline sind
- Mehr als 300 Gebäudetypen



TIPPS ZUM EINSTIEG

Die 100 Mille, die Ihnen zu Beginn zur Verfügung gestellt werden, hören sich nach sehr viel Geld an, sind aber leider schneller weg als drei Blitze, wenn Sie nicht aufpassen. Zuerst müssen Sie nämlich einen Firmensitz sowie anschließend mindestens eine Branchenzentrale bauen. Das frisst schon mal eine Menge. Hinzu kommen noch die teils exorbitant teuren Forschungen, die Sie unbedingt benötigen, um Ihre Geschäfte auch gewinnbringend zu gestalten. Wir empfehlen daher, zunächst in das Immobiliengeschäft und dort wiederum in den Wohnungsbau einzusteigen – richtige Wohnungen, versteht sich, nicht die anfangs machbaren Obeliskenunterkünfte. Es dauert zwar seine Zeit und kostet einiges an Forschungsgeldern, bis Ihre Mietskiesernen Gewinne abwerfen, aber immerhin tun sie es mit einiger Verlässlichkeit. Läden, Fabriken und andere Unternehmungen hingegen erweisen sich als sehr heikel, wenn sie in Bezug auf Nachfrage und Standort nicht genau geplant werden. Sie erfordern teilweise auch immense Investitionskosten.

Im Rathaus können Sie sich vorab über die Situation in einer bestimmten Stadt informieren – eine wichtige Grundlage Ihrer Investitionsentscheidungen.

Was die Handhabung angeht, so hinterlässt Starpeace ein zwiespältiges Gefühl. Erfreulich ist beispielsweise, dass Anfängern nur eine »Light-Version« der komplexen und verzweigten Spiel-Engine zugemutet wird. Sie müssen sich zunächst nicht weiter um die Mikro-Ökonomie kümmern (Belleferung mit Rohstoffen beziehungsweise Waren erfolgt automatisch, Abriss von unrentablen Gebäuden führt zur kompletten Rückerstattung der Baukosten), doch geht dies nur, bis die Firma eine gewisse Größe erreicht hat. Wollen Sie anschließend weiter expandieren, müssen Sie einen Level aufsteigen, was allerdings eine schmerzhaft Einschränkung der erwähnten Privilegien mit sich bringt.

Schließlich liegt es dann ganz allein bei Ihnen, sich mit Lieferanten und Abnehmern herumzuschlagen (was vor allem dann ein haariges Geschäft sein kann, wenn gerade ein Handelskrieg zwischen den Spielern im Gange ist) und auch das Risiko Ihrer Investitionen eigenständig zu tragen. Andererseits jedoch erfordert das Spiel viel Zeit und Mühe, bis man in die verstockteren Winkel der Optionen und Möglichkeiten vorgedrungen ist. Die vorherige Lektüre des Manuals empfiehlt sich de schon, um zumindest mal einen ungefähren Überblick zu erhalten.

Dafür sehen die isometrisch dargestellten Welten aber recht attraktiv aus, und die Unternehmung mit Musik und Geräuschen geht

auch in Ordnung. Der Server zeig sich während der Testphase freizlich etwas zickig: Mehrere kurze Ausfälle, manche Features funktionierten zeitweise nicht, auch erweist sich das regelmäßige Speichern als nervig, weil zeitaufwändig. Aber das liegt wohl noch im üblichen Rahmen der Kinderkrankheiten bei neuen Online-Spielen. (jn)



JOE NETTELBECK

Alles in allem macht das Spiel gar keinen üblen Eindruck – was man von Monte Cristo nicht unbedingt erwartet hätte, um es mal vorsichtig zu formulieren. Aber Starpeace hat tatsächlich im Prinzip all die Bestandteile, die eine erfolgreiche Online-Wirtschaftssimulation benötigt: Es sieht mit seinem »Sim City«-Look ganz ordentlich aus, bietet vielfältige Betätigungsfelder und betont (im Gegensatz zu »Venezia« oder »G-Players«) trotzdem den spielerischen Gedanken. Allerdings stehen da auch drei ernst zu nehmende Punkte auf der Minus-Liste: Die Handhabung ist nicht eben leicht zu erlernen, die Server-Stabilität lässt zu wünschen übrig, und Starpeace ist halt eine Wirtschaftssimulation – gehört also unabhängig von meinen persönlichen Vorlieben nicht gerade einem Boom-Genre an ...

KOSTEN

Starpeace ist für die ersten 30 Tage kostenlos (Internet und Provider zahlen natürlich Sie), danach wären im monatlichen Modus etwa 20 Mark zu versprechen, viertel- und halbjährlich kommt es entsprechend günstiger. Benötigt wird eine Kreditkarte, jedoch erst nach Ablauf des Probemonats.

»Henry Ford hätte seine Freude daran.«

WERTUNG STARPEACE

▲ PRO

- ANSPIECHEND PRÄSENTIERT
- ANHALTENDES SPIELSPAß

▼ CONTRA

- KOMPLIZIERTE HANDLUNG VOR ALLEM IM SPÄTEREN VERLAUF

GRAFIK:

70

SOUND:

60

EINSTIEG:

60

KOMPLEXITÄT:

70

STABILITÄT:

60

PCPLAYER
SPIELSPAß

72



Wohnungsbau ist eine lohnende und relativ pflegeleichte Investition

Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

DUCATI WORLD

ENTWICKLER: ATD VERTRIEB: Acclaim TESTVERSION: Betaversion 1.04 vom Januar 2001 SPRACHE: Deutsch MULTIPLAYER: bis 2 (SplitScreen an einem PC) INTERNET: www.acclaim.de HARDWARE, MINIMUM: Pentium II/266, 32 MByte RAM, 16-MByte 3D-Karte HARDWARE, OPTIMUM: Pentium II/400, 64 MByte RAM, 32-MByte 3D-Karte

Eine Ducati ist ein legendäres, wunderschönes Motorrad. So heißt es. Aber in diesem Spiel merkt man davon nichts.

FAKTEN

- 2 Haupt-Spielmodi: »Quick Race« und »Ducati Life«
- 2 Schwierigkeitsgrade
- 2 Perspektiven
- 8 Strecken
- 40 Maschinen

Es gibt Rennspiele, die von vorneherein so wirken, als wollten Sie einem zufüstern: »Ich nicht! Geh weiter. Mit mir wirst du keinen Spaß haben! Nimm ein anderes Programm.« Ducati World ist ein hervorragendes Beispiel dieser Gattung.

Dabei haben sich die Programmierer alle nur erdenkliche Mühe gegeben. Es gibt einen arcadestiligen »Quick Race«- und einen etwas umständlicheren

»Ducati Life«-Modus, in dem Sie um Preisgelder fahren. Man kann dort zwischen vielen Motorrädern wählen und man kann seinen Hobel, so das Geld reicht, mit neun verschiedenen Upgrade-Kits aufbrezeln. Man kann sich einen schicken Lederoverall kaufen oder einen neuen Sturzhelm. Alle Overalls und Helme sind sogar in den Original-Ducati-Farben gehalten und schützen den Fahrer im Falle eines Sturzes. Und man kann seine Maschinen wieder verkaufen und sich mit zunehmender Rennerfahrung immer bessere beschaffen. Wunderbar.

Geschenkt das alles

Doch Spaß kommt nicht auf. Zunächst einmal sind alle Strecken so einfallslos und langweilig, als wären die Programmierer Zeit ihres Lebens nie aus dem kleinen Dörfchen westlich von London herausgekommen und hielten schon eine doppelspurige Autobahn für eine sehr aufregende Sache. Was sie aber nicht ist. Außerdem scheinen sie lange, graue Tunneln sehr zu lie-



ben, denn die durchführt man auf vielen Kurven.

Die Steuerung ist digital, es gibt nur den vollen Lenkeinschlag oder gar keinen. Doch dafür hat man den Maschinen jeweils eine Bremse für das Hinterrad und Vorderrad spendiert, ein immerhin seltenes Feature. Alleine, die Bremsen sind fast überflüssig, da auf den meisten Strecken

fast immer Vollgas möglich ist. Jede Maschine fährt sich – von der Höchstgeschwindigkeit mal abgesehen – praktisch identisch und hat auch ein ähnliches Motorgeräusch. Und überhaupt ist das ganze Spiel so ausgelutscht und altbacken, dass ich mir vor lauter Missmut und Widerwillen schon ganz klein und schrumpelig vorkomme. (uh)



UDO HOFFMANN

In Ducati haben sich viele Leute hineingekniet: Der Pressesprecher versorgte mich hervorragend mit Cheats und Pressetexten. Der Packungsdesigner hat gute Arbeit geleistet. Und auch die Programmierer haben sich mit dem Spiel wirklich Mühe gegeben, so einen Wust an Spielmodi, Anzügen oder Motorunigpaketen muß man erst einmal zustandebringen.

Leider haben sich diese Leute alle völlig umsonst angestrengt. Ein richtiges Geschwindigkeitsgefühl kommt nicht auf, die Gegner-K.I. ist schlecht, die Streckenführung stupide, das Fahrverhalten hektisch, die Grafik banal und einfallslos. Wenn ich nur noch solche Spiele testen müßte, würde ich über kurz oder lang unter schweren Depressionen leiden.

»Vergebliche Liebesmühe.«



Alle Maschinen fahren sich im Grunde ähnlich. Ähnlich schiefte.

WERTUNG DUCATI WORLD

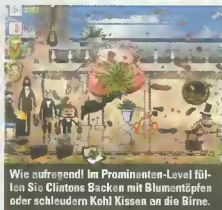
▲ PRO	GRAFIK:	40
■ DUCATI-LIZENZ	SOUND:	60
■ VIELE SPIEL-MODI	EINSTIEG:	60
▼ CONTRA	KOMPLEXITÄT:	60
■ BESCHÜBENES FAHRGEBÜHL	STEUERUNG:	40
■ BELANGLOSE GRAFIK	MULTIPLAYER:	40
■ TÖDLICH LANGWEILIG		



Actionspiel für blinde Hühner

DIE RACHE DER SUMPFHÜHNER 3

ENTWICKLER: Meridian 93 VERTRIEB: Koch Media TESTVERSION: Beta vom Januar 2001
 SPRACHE: Deutsch MULTIPLAYER: bis 4 (Netzwerk, Internet) INTERNET: www.kochmedia.com
 HARDWARE, MINIMUM: Pentium/133, 16 MByte RAM, 1-MByte-Grafikkarte
 HARDWARE, OPTIMUM: Pentium/200, 64 MByte RAM, 4-MByte-Grafikkarte



Wie süßend! Im Prominenten-Level füllen Sie Clintons Backen mit Blumentöpfen oder schleudern Kohl Kissen an die Birne.

Sie wollten eine gepflegte Moorhuhn-Ballerei? Machen Sie sich auf einen Schreikampf gefasst - Die dritte Hühner-Rache ist noch grausamer ...

Zunächst dürfen Sie sich durch äußerst spartanische Menüs quälen, danach gilt es sich durch elf verschiedene Landschaften zu schleppen, wovon zunächst nur drei zur Auswahl stehen. Ihre ehrenvolle Aufgabe ist es, mit unterschiedlicher Munition (Blumentopf, Hammer, Kissen, Schrot und so fort) auftauchende Gegner auszuknipsen, den Gesundheitsbalken frisch zu halten und möglichst viele Punkte zu ziehen. Die Grafik erinnert dabei schwer an zusammengewürfelte Monty-Python-Zeichenreihenfolgen, nur dass diese noch halbwegs witzig aussehen. Das

können die Sumpfhühner der dritten Generation nicht von sich behaupten. Nach einem Crash-Kurs in Corel Draw stellen selbst grobmotorisch veranlagte Fünftklässler vergleichbare Resultate auf die Beine. Wenn Sie die Hugo-Serie über alles lieben, sich an primitiven Kliffkorgien erfreuen und South-Park-Figuren sowieso für ästhetisch anspruchsvoll halten, haben Sie mit den Sumpfhühnern immerhin zehn statt nur fünf Minuten Spielspaß. (jr)



In diesem Bild hat sich der Spielspaß versteckt. Gefunden haben wir ihn aber nicht.

WERTUNG

DIE RACHE DER SUMPFHÜHNER 3

PCPLAYER

SPIELSPASS

22



JOCHEN RIST

Und wieder einer jener Titel, die man nach kurzzeitigen Spiel-Qualen am liebsten vom Castor-Transport abgeholt und in die Tiefen der Erde verbannt haben möchte. Was Koch Media hier auf die Masse loslässt, kommt weder an das Original-Moorhuhn heran (wäre ja auch zu schwierig gewesen), noch bereitet es in irgendeiner Form Spaß. Da hat man sich wohl gedacht: Hey, lassen wir in Rekordzeit für wenig

»Gags, die keiner kapieren will.«

Rache der Sumpfhühner 3 versickert letztlich in einer fehlgeschlagenen Kombination einschläfernder Grafik und Gags, die keiner kapieren will.

TEST IT.

The Wild Medium.

West Medium

neu

www.west.de

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,8 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO.)

Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

WARM-UP! GP 2001

ENTWICKLER: Lankhor VERTRIEB: Havas Interactive TESTVERSION: Verkaufsversion 1.0 SPRACHE: Deutsch MULTIPLAYER: bis 2 (Spitscreen), bis 10 (Netzwerk, nur im Blitzrennen) INTERNET: www.microids.com, www.warmup-thegame.com HARDWARE, MINIMUM: Pentium 233, 32 MByte RAM, 4-MByte-3D-Karte HARDWARE, OPTIMUM: Pentium III/300, 128 MByte RAM, 16-MByte-3D-Karte

Kann man damit leben, Jahr für Jahr nur mittelmäßige Rennspiele abzuliefern? Anscheinend schon – Lankhor macht's vor.

FAKTEN

- 17 Rennstrecken der Saison 2000
- Phantasieautos und Rennfahrer
- Actionpart
- Simulationsteil mit 4 Spiel-Modi (Ghost, Blitzrennen, Grand Prix, Meisterschaft) ...
- ... und drei Schwerekeitsgraden
- 6 Fahrhilfen
- Inoffizielle Fortsetzung von F1 World Grand Prix (Siehe PC Player 7/2000)



Das Motorturning ist für jedermann verständlich



Auf den Randstreifen existieren Gummieblagerungen. Sie selbst können aber kaum Abrieb hinterlassen.

Obwohl die Rennspiele von Lankhor normalerweise wenig Tiefgang besitzen, gelingt es der Firma immer wieder, bekannte Publisher zu gewinnen. Diesjähriges Opfer ist der französische Konzern Havas. Letztes Jahr und das Jahr davor war noch Eidos an der Reihe (siehe PC Player 7/2000 und 7/99). Wobei man den Entwicklern zumindest eins zugute halten muss: Grafisch werden ihre Programme immer besser. Und sie besitzen auch ein, zwei ungewöhnliche Ideen wie etwa eine Helmperspektive. Aber zu mehr als gehobenem Durchschnitt reicht es einfach nicht.

Ja, aber ... warum?

Um Kosten zu sparen, hat man auf offizielle Lizenzen verzichtet, dafür sind aber alle 17 Rennstrecken der letztjährigen Saison dabei. In einem Action-Modus, der sich aber nicht actionlastig, sondern primitiv – wie auf Schienen – fährt, können Sie diese kurz entesten. Das Simulationsmodell würde bei den meisten Konkurrenten vermutlich nur so gerade eben als vereinfachte Action-Fahrphysik durchgehen. Es ist so simpel, dass sich anspruchsvolle Rennfahrer die Haare raufen werden. Es genügt, kurz vor jeder Kurve abzubremsen, dann gibt man wieder Vollgas und saugt sich irgendwo durch die Kurve hindurch. Nur ganz gelegentlich und ohne Vorankündigung bricht dabei die Hinterachse aus.

Ebenso »speziell« ist die Gegner-KI: Touchieren Sie einen Rivalen, stört den das



Blitz, Donner und weit und breit kein Regenschirm: Grafisch sehr akzeptabel ist das Warm-up-Wetter.

meist wenig, nur Ihren eigenen Wagen verhaßt's garantiert. Oder die Computerfahrer scheren urplötzlich und ohne erkennbaren Grund zur Seite aus. Oder Sie donnern einem anderen ins Heck und brechen sich den Frontflügel, er hingegen wird höchstens noch etwas schneller. Wobei der Verlust diverser Flügel oder Reifenschäden (wie früher) kaum Auswirkungen aufs

Fahrverhalten haben. Wohl ermannt uns die langweilige Boxencrawltimes, die unverändert aus dem Vorgänger übernommen wurde, doch zur Reparatur hereinzukommen, aber dem Geplapper muss man keine Beachtung schenken. Aber die teilweise gute Grafik, etliche schicke Perspektiven und ein akzeptables Geschwindigkeitsgefühl sichern ein Grundniveau. (uh)



UDO HOFFMANN

Ich bewundere Lankhor allmählich: Wie sich dieser Rennspielhersteller seit Jahren gegen die Großen behauptet und immer noch unverdrossen des eine Spiel entwickelt, zu dem die Programmierer scheinbar nur in der Lage sind, das hat etwas vom ewigen Kampf des Sisyphe mit seinem Stein. Niemand wird er ihn noch oben auf die Bergspitze bringen, aber dennoch wird er es immer wieder versuchen.

Der Stein rollt nicht mehr so tief ins Tal wie einst, aber wird es genügen? Fast bin ich schon so weit, es der Firma zu gönnen. Unverdrossen, gutmütig, verzweifelt: So stell ich mir die Programmierer vor.

»Ich bewundere Lankhor allmählich.«

WERTUNG WARM-UP! GP 2001

▲ PRO

- VIELLE SPIELMODI

▼ CONTRA

- SCHWACHES QUANTITÄT-HI
- UNGUTES FAHRGEBÜHLE
- KAUM VERBESSERUNGEN

GRAFIK:

SOUND:

EINSTIEG:

KOMPLEXITÄT:

STEUERUNG:

MULTIPLAYER:

PCPLAYER
SPIELSPASS

56

»Etwas ganz »Spezielles«: spezieller Durchschnitt.«

Rollenspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

SIEGE OF AVALON

ENTWICKLER: Digital Tome VERTRIEB: Digital Tome TESTVERSION:
Verkaufsversion 1.0 SPRACHE: Englisch MULTIPLAYER: - INTERNET:
www.digital-tome.com HARDWARE, MINIMUM: Pentium 333, 48 MByte
RAM HARDWARE, OPTIMUM: Pentium III/500, 128 MByte RAM



Nicks
entfassen,
bittet Die
Waffen
in der
Waffen-
kammer
sind bloß
Dekoration.

Ein traditionelles Rollenspiel, und das auch noch umsonst? Wenn das mal kein süßer Traum mit bösem Erwachen ist.

Tatsächlich ist »Siege of Avalon« von der Webseite des Herstellers herunterladbar – allerdings nur in Kapiteln. Der

erste von sechs Abschnitten kann noch kostenlos auf den eigenen Rechner geholt werden, doch wer erst einmal von dieser Einleitung angefixt ist, soll für die nachfolgenden fünf Episoden jeweils über 20 Mark plus Internet-Kosten herausrücken.

Sie beginnen das Abenteuer in einer großen Festung, belagert von Ork-ähnlichen Ahoul. In der optisch recht schlichten, isometrisch dargestellten Welt führen Sie überraschend abwechslungsreiche Aufträge aus und kämpfen in Diabolo-Manier per Mausclick gegen vielköpfige Monsterhorden. Zur Belohnung gibt es Trainingspunkte, die zur Steigerung der Fähigkeiten eingesetzt werden. Später dürfen Sie auch mit anderen computergesteuerten Charakteren als Gruppe umherziehen. Drei Kapitel waren bei der Drucklegung dieses Artikels bereits erhältlich, der Rest folgt bis April. (tw)



Nimm dies, übler Schurke!

WERTUNG

SIEGE OF
AVALON

PCPLAYER

SPIELSPASS

53



THOMAS WERNER

Eins ist klar, bei Digital Tome arbeiten keine reinen Menschenfreunde. Über 100 Mark für alle Kapitel, die Internet-Kosten noch nicht einmal einberechnet, sind eine ganze Menge Moos. Klar werden Rollenspiel-Freunde mit Ständeleitung viel Freude am ersten, kostenfreien Abschnitt haben, danach will man jedoch wissen wie es weitergeht, und das wird dann ein teurer Spaß. Texte ersetzen die nicht vorhandenen Zwischensequenzen, dennoch kommt Atmosphäre auf. Die optischen Defizite stören anfangs nur wenig. Später werden die Kämpfe öder und die Wegstrecken länger.

»Ein teurer
Spaß.«

TEST IT.



AMERICAN BLEND
West
Medium



SMI
FÄ
D

neu

West Medium.

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,8 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO.)

Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

STUPID INVADERS

ENTWICKLER: Xilam VERTRIEB: Ubi Soft TESTVERSION: Beta vom Januar 2001 SPRACHE: Deutsch MULTIPLAYER: – INTERNET: www.stupidinvaders.com HARDWARE, MINIMUM: Pentium II/266, 16 MB RAM HARDWARE, STANDARD: Pentium II/350, 64 MB RAM, 3 GByte freier HD-Platz HARDWARE, OPTIMUM: Hardware, Optimum: Pentium III/500, 128 MB RAM, 3 GByte freier HD-Platz

Totgesagte leben länger: Jedes Mal, wenn wir das Adventure-Genre endgültig für tot erklären und den Sargdeckel gerade zunageln wollen, regt es sich aufs Neue. Diesmal bringen die französischen Newcomer von Xilam mit viel schwarzem Humor und aufwändigster Optik den Zombie wieder zum Zucken.

Kampf der Giganten:
Die alliierte Yamato vernichtet ein russisches Trägerschiff der Czar-Klasse.



FAKTEN

- Versetzung der »Space Goofs«-Cartoon-Szene
- 5 Charaktere
- 3 Spielabschnitte

Kriaga, Katastrophen und nichts als Schrott auf allen TV-Kanälen. Aliens müssten schön blöd sein, sich länger auf der Erde aufzuhalten. Aber die sind tatsächlich so bescheuert! Das behauptete zumindest die Cartoon-Serie »Space Goofs«, die hier zu Lande im vergangenen Jahr auf Pro 7 ausgestrahlt wurde.

Darin ging es um die bizarren Erlebnisse einer fünfköpfigen Alien-Truppe, die auf der Erde gestrandet war. Neben ihrem ungewöhnlichen

Äußeren verband die bemitleidenswerten Kerle in erster Linie ein gemeinsamer Charakterzug: Kolossale Dummheit, die nur noch durch die hiesigen Eingeborenen übertroffen wurde. Zwischen den vergeblichen Bemühungen, ihren Raumer für den Heimflug flottzumachen, und dem Versuch, sich mit dem Leben auf der Erde zu arrangieren, entwickelte die Serie Folge für Folge unglaubliche Begegnungen der Dritten Art. Mit tabulosem schwarzem Humor und viel Sinn für schlechten Geschmack eroberten die »Welt-

raum-Dussel« während ihrer kurzen Lebenszeit die Herzen einer treuen Fangemeinde, vor allem in den USA und Frankreich.

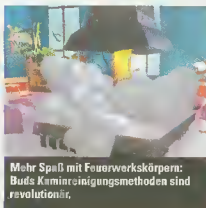
Zum Wohle der Wissenschaft

Es scheint, als ob Trickfilme nicht die einzige Kunstform wäre, welche die Leute bei Xilam, ihres Zeichens Schöpfer von Space Goofs, beherrschen. Mit »Stupid Invaders« präsentieren sie uns jetzt deren Weiterentwicklung als klassisches Point&Click-Adventure. Inhaltlich



Produktiv: Hier gewinnen die Paste Brothers den Rohstoff für ihre Zahnpasta.

bildet das Spiel den eigentlichen Abschluss der TV-Reihe, denn zum Beginn bewohnt die fünfköpfige Allien-Truppe zwar immer noch die aus der Serie bekannte leer stehende de Luxusvilla, steht jedoch kurz davor, die Reparatur ihres Raumschiffes endlich abzuschließen. In der Zwischenzeit, die mittlerweile hat ein gewisses R, Sakurino wird vom Aufenthaltsort der außerirdischen Freunde bekommen. Dieser mehr als suspekto Tup sammelt in seinem unterirdischen Labor komplex extraterrestrische Lebensformen aller Art, um sie nach diversen, ethisch höchst fragwürdigen Experimenten fachgerecht zu sezieren und in Formaldehyd zu konservieren. Nun hat Sakurino den berüchtigten Kopfgelehrer Bolok engagiert, der sich um die Fällung des bis dahin einzigen Exemplars des spigenen Doktors zu komplettieren. Kurz vor der geplanten Abreise erwischt dann auch vier unserer



Mehr Spaß mit Feuerwerkskörpern:
Buds Kaminreinigungsmethoden sind
revolutionär.

fünf Freunde der eiskalte Gefrierstrahl des zielsicheren Bolok. Verschont bleibt ausgerechnet Bud, der selbst in dieser geistig armen Umgebung als unterbelichtet auffällt. Sie ahnen es: Ihm fällt die Aufgabe zu, seine Kumpels und sich selbst zu retten.

Alte Tugenden und neue Sünden

Hat Bud diese erst mal in bester Adventure-Manier aufgetaut und den guten Bolok (fürs Erste) beseitigt, erlebt man die weitere Story nach und nach aus den Blickwinkeln von Buds Schicksalsgenossen. Dabei schreibt das Spiel vor, in wessen Rolle der Spieler den jeweiligen Abschnitt zu bestreiten hat. Wie in den legendären Adventures von LucasArts und Sierra bewegt man seinen Charakter per Maus von Raum zu Raum, wobei dieser teilweise alle paar Schritte aus einem neuen Kamerawinkel dargestellt wird. Stößt man dabei auf irgendwas? Bemerkenswertes, ändert sich der Mauszeiger und ein Klick führt die vorgesehene Handlung aus.

Aufgenommene Gegenstände können entweder im Inventar miteinander kombiniert oder an bestimmten Stellen angewendet werden. Die Interaktionen beschränken sich dabei fast vollständig auf das klassische Schema: finden Sie Gegenstände, kombinieren Sie sie. Sie ihn an Interaktionsmöglichkeit B in Raum 2. Diese Rätsel sind zum ersten erfolgreich logisch aufgebaut. Leider bietet Stupid Invaders eine sehr geringe Anzahl an Objekten und Eingriffsmöglichkeiten. Meist trifft man nur alle paar Räume auf ein einziges zu überwindendes Hindernis, weshalb viele Aufgaben sehr banal ausfallen. Ein Beispiel sei hier erwähnt: die Spielfigur Candy befindet sich in einem Raum, der durch einen sehr engen Ausgang offensichtlich durch das Loch in der Decke führt. Das einzige nutzbare erscheinende Element ist eine Riesenflecke, Gegenstände



UDO HOFFMANN

Bud ist dumm, Stereo paranoid, Candy zickig und Gorgious verfallen. Was hätte man aus diesem Konfliktpotenzial nicht alles machen können. Wenn ich aber von den Videosequenzen absehe, die jedem Walt-Disney-Film zur Ehre gereichen würden, dann bleibt hinter der kunterbunten Aufmachung eine eher blasse Fassade. Schade.

Dabei hat sich das schüchterne Mau-
 erblinder Xilam doch stundenlang
 mit all der Schminke vollgeknallt, welche die große Schwester »Lucas-
 Arts« immer so zielsicher verwendet. Aber die inneren Werte wurden
 dadurch nicht erhöht. Es gibt kaum Gegenstände, die man benutzen
 oder wenigstens genauer betrachten kann, das ganze Haus ist öd und
 leer, die Rätseldiele gering. Ein wirkliches Gegengewicht zum allge-
 meinen Adventure-Niedergang kann Stupid Invaders so nicht werden.

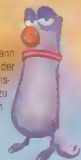
»Bunt und blass.«

IDIOTENKABINETT

Nicht nur der namenlose Heimatplanet des außerirdischen Hel-
denquintetts, sondern auch die gute alte Erde hat eigens für
Stupid Invaders herrlich bescheuerte Lebewe-
sen hervorgebracht, welche sich zum Angriff
auf ihr Zwergchiff rüsten.



Bud Buddoy ist der Hellste, was
sogar seinen fast so dämlichen Kumpels nicht ent-
gangen ist. Obwohl sein IQ unter demjenigen einer
Qualle liegt, kann er immerhin Fernsehen, Essen ver-
schlingen und sogar kurze Sätze formulieren.



Etno ist das eigentliche Hirn der Truppe und kann sogar bis Fünf zählen. Außerdem hat er sich auf der Erde ein geheimes Labor gebastelt, um wissenschaftliche Studien über die Menschheit zu schreiben.



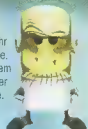
unersättliche Fressack Gorgious kann Menschen überhaupt nicht ausstehen. Aber auch seinen Mit-Aliens gegenüber ist er meist unfreundlich bis gemein, solange man ihn nicht mit einem Kältestrahler etwas Respekt abringt.



Der Alien-Grünschnabel Candy ist hypersensibel, manisch depressiv und sich seiner Sexualität so unsicher, dass er sich eine Geschlechtsumwandlung überlegt. Außerdem ist er das bevorzugte Ziel von Gorgeous' schlechter L



Mit seinen beiden Köpfen kann sich Stereo zwar viel mehr merken als seine Schicksalsgenossen, doch hängen bleibt bei ihm grundsätzlich nur wertloses Wissen. Dafür hat er immer einen Gesprächspartner ganz in der Nähe.



Nichts bereitet dem wahnsinnigen Dr. Sakarin mehr Vergnügen als eine anständige Alien-Lobotomie. Aber auch sonst gilt seine ganze Leidenschaft dem Sammeln, Experimentieren und Sezieren unserer außerirdischen Freunde.



Der Mann, der niemals aufgibt. Stellen Sie sich eine zähere Version von Clint Eastwood als Mafia-Killer vor. Entfernen Sie dieser imaginären Kreatur jetzt eine beliebige Gehirnhälfte und schon müssen wir Ihnen Bolck nicht mehr genauer vorstellen.



Überraschung: Was wohl passiert, wenn Gorgious den roten Knopf vor sich drückt?

→ de finden sich weder im Inventar noch im Raum selbst. Klickt man also (aus Mangel an Alternativen) die Fliege an, wird ein sehr witziger Dialog gestartet. Dieser setzt sich mit jedem weiteren Klick auf die Fliege fort, bis uns das gute Insekt aus diesem Raum in einen nächsten befördert – voilà, Rätsel gelöst.

Späte Abwechslung

Glücklicherweise werden die Aufgaben im fortgeschrittenen Spiel tendenziell etwas komplexer. Die wirkli-



Fröhliche Weihnachten: Der Nikolaus bedankt sich recht freundlich für unsere Hilfe...

chen Knacknüsse beschränken aber sich auf einige schwer zu findende Objekte. Nebenbei sorgt eine Handvoll Rätselspiele, die vom Standardmuster abweichen – wie eine Partie »Senso« – für etwas Abwechslung, doch diese Elemente tauchen leider alle erst im letzten Abschnitt des Spiels auf. Erfreulicherweise besitzt jede der fünf verschiedenen Spielfiguren eine individuelle Persönlichkeit. Leider wurde aber auch hier viel Potenzial verschenkt. So sind die Unterschiede zwischen den Charakteren rein kosmetischer Art und äußern sich ausschließlich in den Animationen und Dialogen. Wünschenswert wäre es gewesen, wenn die Figuren sich durch unterschiedliche Fähigkeiten ausgezeichnet hätten, so dass manche Rätsel nur mit dem richtigen Charakter oder je nach Spielfigur unterschiedlich gelöst werden könnten. Dies hätte natürlich bedingt, dass dem Spieler zumindest teilweise eine Wahl des zu steuernden Aliens überlassen worden wäre.

Auch die Handhabung vermag kaum zu überzeugen. Die Wegfindungsroutine lässt die Helden manchmal an unsichtbaren Hindernissen hängen bleiben und erst nach einem unerklärlichen Umweg zur gewünschten Stelle bugsiert. Zudem dauert der Gang speziell durch schon besuchte Räume öfters nervenaufreibend lange – eine Geduldssprobe, die durch gelegentliche, nicht abbrechbare Animationen noch weiter verschärft wird.

Makaber

Seine Stärken offenbart Stupid Invaders immer dann, wenn man eine Handlung oder einen Dialog initiiert. Nicht nur dass diese meist mit wunderschönen Animationen illustriert wurden, sie schäumen geradezu über vor Originalität. Egal, ob man gerade den stecken gebliebenen Weihnachtsmann nach kurzem Dialog per Rohrreinger aus dem Kamin ätzt oder den Arien singenden Kugelfisch kurzerhand an den japa-



Fliegenplage? Irrtum, dieses süße Fluginsekt dient Candy als Lufttaxi.

nischen Koch verführt – die Jungs bei Xilam beweisen bei jeder Gelegenheit viel Phantasie und Humor, wenn auch von der schwärzesten Sorte. Um etwas Klarzustellen: Stupid Invaders wurde keineswegs für Kinder oder zart besaitete Gemüter entwickelt. Beispielsweise haben Sie im Spiel unzählige Gelegenheiten, Ihre Spielfigur mit ungeschickten Aktionen äußerst unschön über den Jordan zu schicken. Die Todesanimationen gehören zu den aufwändigsten, makabersten aber auch derbsten, die wir bisher in Computerspielen zu Gesicht bekommen haben. Doch wie schon Adventure-Pionier Al Lowe immer sagte: »Save early, save often!«, ansonsten hat man auch beim komischsten Ableben der Spielfigur nichts zu lachen.

Film-Tricks

Technisch lassen die stupiden Invaders wenig Raum zur Kritik. Das ganze Spiel überzeugt mit unzähligen hübsch gerenderten Räumlichkeiten, in die sich die genial animierten Spielfiguren nahtlos einfügen. Die Grafik passt sich dabei perfekt der herrlichen Schriltheit und dem abgedrehten Humor der Story an. Xilam ist es zudem gelungen, den 2D-Zeichenstil der Trickfilmvorlage verlustfrei um eine dritte Dimension zu erweitern. Auch bei den Zwischensequenzen wurde nirgendwo gespart, sie sind allesamt von befriedigender Länge und beglückender Qualität. Den absoluten Höhepunkt jedoch bilden, wie schon

HORTE DER DUMMHIT

In Stupid Invaders besuchen Sie einige Flecken der Erde, die Sie bestimmt noch nie bereist haben. Hier ein kurzer Reiseführer:



In dieser geräumigen, wenn auch heruntergekommenen Villa inmitten einer Großstadt haben sich die Stupid Invaders nach ihrer Bruchlandung eingerichtet.



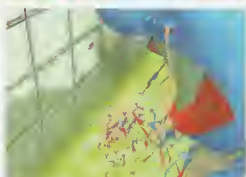
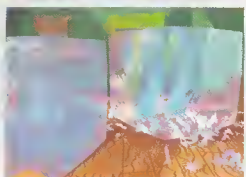
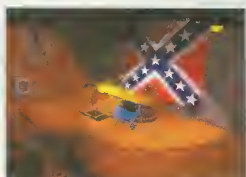
Die gigantische Zahnpastafabrik der »Pasta Brothers« gilt nicht zu Unrecht als achtos Weltwunder. Wie darin aus Kuhdung Zahnpasta hergestellt wird, ist ein gut gehütetes Geheimnis.



Gleich neben Area 41 liegt Base 53. Dr. Sakarin's unterirdisches Gruselkabinett: Hier brütet er an seinen Plänen zur Weltbeherrschung und gebietet über eine Armee von geklonten Assistenten.

ALIEN-STERBEN

An frühe Sierra-Adventures fühlt man sich hinsichtlich der zahllosen Möglichkeiten erinnert, seine eigene Spielfigur ins Gras beißen zu lassen. Hier eine kleine Auswahl:



erwähnt, die Animationen der einzelnen Figuren. Jede einzelne Bewegung mit Ausnahme des Gehens, Sprechens und Wertens erhielt eine eigene, knuddelige Animation verpasst. Dies verleiht dem Spiel vollends Trickfilmatmosphäre. Sogar klangtechnisch weiß Stupid Invaders mit einer stets passenden sowie abwechslungsreichen Musikkulisse zu glänzen. Und auch die Soundeffekte lassen, von gelegentlichen Aussetzern abgesehen, kaum Wünsche übrig. Makellos ist ebenfalls die Übersetzung, die verloren gegangene französische Wortspiele durchgehend mit passenden deutschen ersetzt. Für annehmbare Ladezeiten ist allerdings eine Vollinstallation vonnöten, die fast drei Gigabyte Festplattenspeicher kostet, dafür aber auch das lästige CD-Wechseln erspart.

Wiederbelebungversuch

Ob es Xilam mit Stupid Invaders allerdings gelingt, dem dahinsiechenden Genre längerfristige Leben einzuhauchen, ist zu bezweifeln. Damit befinden sich die Franzosen

aber in bester Gesellschaft, schließlich vermochte dieses Kunststück nicht mal Adventure-Primus Lucas Arts zu vollbringen. Wenn das Spiel nur etwas mehr Interaktionsmöglichkeiten besäße und die Probleme mit der Steuerung noch behoben worden wären, hätte den stupiden Invasoren eine allgemeine Empfehlung geblüht. So aber werden gerade Adventure-Veteranen, aber auch Genre-Neulinge Stupid Invaders

schon bald enttäuscht in die Ecke stellen. Wer sich hingegen zwischen diesen beiden Extremen befindet, könnte am vorliegenden Abenteuer durchaus seinen Spaß haben, vorausgesetzt man bringt etwas Geduld und mehr Frustrationstoleranz mit. Nur Fans abgedrehter französischer Comics und schwarzhumoriger Cartoons kann man Stupid Invaders daher uneingeschränkt empfehlen. (luc)



LUC MARTIN

Kaum etwas nervt mich bei einem Spieltest so sehr wie vergebendes Potenzial. Stupid Invaders ist ein Paradebeispiel dafür. Mit seinem grafischen und erzählerischen Talent hätte Xilam daraus lieber einen abendfüllenden Space-Goofs-Trickfilm gebastelt. Oder aber sie hätten daraus ein richtiges Adventure machen können. Und das besteht

halt eben einfach aus mehr als diese

»Abendfüllender Trickfilm.«

dömlichen Invasoren uns hier zu bieten haben. Statt dessen hätte man den reichen Hintergrund der Serie auch ins Gameplay einfließen lassen müssen statt nur in Story, Grafik und Dialoge. Für einen Trickfilm zu langatmig, für ein Adventure zu leicht, sind diese Stupid Invaders jedenfalls weder Fisch noch Vogel sondern vielmehr kleine bunte Aliens, die nirgends so recht reinpassen wollen. Trotzdem: wer wie ich auch in Spielen auf tiefschwarzen Humor steht, kommt hier allemal auf seine Kosten.

WERTUNG STUPID INVADERS

▲ PRO

- TIEFSCHWARZER HUMOR
- GENIALE ANIMATIONEN
- KLASSE SOUND

▼ CONTRA

- ZU WENIG INTERAKTIVITÄT
- BANALE RÄTSEL

GRAFIK:

SOUND:

EINSTIEG:

KOMPLEXITÄT:

STEUERUNG:

MULTIPLAYER:

80

70

60

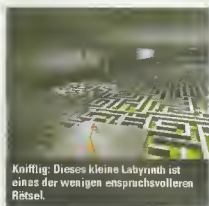
30

40

70

PCPLAYER
SPIELSPASS

72



Konflikt: Dieses kleine Labyrinth ist eines der wenigen anspruchsvolleren Rätsel.

Action-Strategie für Einsteiger und Fortgeschrittene

HOSTILE WATERS

ENTWICKLER: Rage Software VERTRIEB: Koch Media TESTVERSION: Beta vom Januar 2001 SPRACHE: Englisch (Deutsch in Vorbereitung) MULTIPLAYER: –
INTERNET: www.rage.com HARDWARE, MINIMUM: Pentium II/266, 32 MByte RAM, 3D-Karte HARDWARE, OPTIMUM: Pentium III/500, 64 MByte RAM, 3D-Karte

Herumkommandieren allein reicht Ihnen nicht? Dann schlüpfen Sie doch in »Hostile Waters« mal selbst in die Rolle Ihrer Truppen.



Widerstand ist zwecklos: Ihre Mitarbeiterin Frau Borden assimiliert die von Ihnen besiegten Gegner.

Sie auf Ihren Auftrag vorbereitet und auch die Geschichte vorantreibt. Anschließend finden Sie sich auf einer taktischen 3D-Karte wieder. Anfangs ist Ihr Schiff recht mager ausgestattet. Sie besitzen lediglich einen Transporthubschrauber und ein Fahrzeug, das in der Lage ist, Materie in reine Energie umzuwandeln. Nachdem Sie es mit Ihrem Hubschrauber auf einer Insel abgesetzt haben, dematerialisieren Sie damit am besten so ziemlich jedes schrottrige Maschinenteil.

Möge der Saft mit euch sein

Nach jedem Beamvorgang steigt Ihr Energiekonto. Haben Sie genügend Saft vorrätig, dürfen Sie jedes Ihnen bekannte Fahrzeug herstellen. Aber momentan stehen Ihnen eben nur diese zwei Gerätschaften zur Verfügung. Das muss natürlich anders werden. Nach einem kleinen Rundflug über die Insel entdecken Sie einen abgestürzten Kampfhubschrauber. Prompt fahren Sie Ihren Enterhaken aus und transportieren das Wrack auf Ihr Schiff. Dort wird das Fluggerät nicht einfach nur in Energie verwandelt, sondern auch auf seine Struktur gescannt. Damit sind Sie in der Lage, den Helikopter beliebig oft herzustellen.

Ein konventionelles Echtzeit-Strategiespiel ist Hostile Waters nicht. Hauptort Ihrer taktischen Entscheidungen ist eine isometrische Karte, die das bereits entdeckte Terrain zeigt. Dort dürfen Sie Ihre Truppen zum gewünschten Ort bringen und in Ruhe die Lage überblicken,

Umweltverschmutzung, Krieg und Zerstörung. Keine schönen Aussichten für die Zukunft. Und obwohl in der Welt von »Hostile Waters« alle düsteren Prognosen Wirklichkeit wurden, machen sagenhafte technische Errungenschaften das Leben einfacher und die Kämpfe zwischen verfeindeten Ländern geradezu revolutionär.

In den Kriegen der Zukunft geht es nicht mehr um Rohstoffe oder Ländereien. Wissen führt zur Macht. Deshalb versucht jede der verfeindeten Parteien, an die Technologien der Gegner heran zu kommen. Sie bilden da keine Ausnahme. Mit Hilfe eines gigantischen Kampfschiffes lauern Sie den Bewohnern feindlicher Inseln auf und bereichern sich

an deren jüngsten Forschungen und technischen Errungenschaften.

Assimilier' mich

Für heutige Recycling-Technologien haben die Bewohner im Jahr 2032 nur ein müdes Lächeln übrig. In der Zukunft werden Gerätschaften Molekül für Molekül auseinander genommen. Das Wegbringen bringt Ihnen zum Teil Energie ein, andererseits »verstehen« Sie auch die Funktionsweise der Gerätschaften, so dass Sie diese fortan problemlos selbst herstellen können.

Zu Beginn jeder Mission gibt es eine kleine Zwischensequenz, die

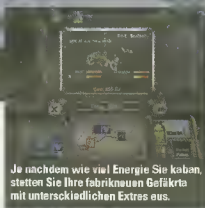
»Möge der Saft mit euch sein.«

FAKTEN

- Etwa ein Dutzend Level plus Bonuswelten
- Rundenbasierte Planung der Angriffe und Echtzeit Kampf
- Einhalten jederzeit selbst steuerbar
- Tag- und Nachtwechsel



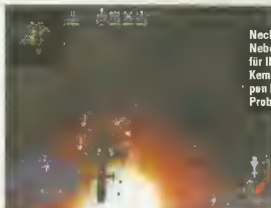
In Ihrem Carrier stellen Sie Fahrzeuge her, die Ihr Transporthubschrauber zum Festland fliegt.



Je nachdem wie viel Energie Sie haben, stellen Sie Ihre fabrikanneue Gefährte mit unterschiedlichen Extras aus.



Kurz vor dem Angriff: Die Produktion dieser Fabrik muss durch Ihren Angriff zum Stillstand kommen.



Neckt und Nebel sind für Ihre Kampftruppen kein Problem.

denn die Zeit vergeht in diesem Modus nicht. Schalten Sie zur 3D-Ansicht, sehen Sie das Geschehen übrigens nur aus der Sicht einer gewählten Einheit, zum Beispiel wie sich Hubschrauber und Panzer auf den Weg machen. Befehle geben können Sie hier zwar nicht, wenn Ihnen das Zuschauen jedoch zu langweilig wird, dürfen Sie dafür selbst die Steuerung einer Gerätschaft übernehmen. Besonders komplex sind Fahr- und Flugmanöver indes nicht, sie gleichen denen eines einfach gestrickten Actionspiels.

Die Missionen hingegen sind ziemlich abwechslungsreich. Storymäßig beschränken Sie sich zwar nur auf die Zerstörung feindlicher Basen und die Eroberung ihrer Technologien, aber um das zu erreichen, ist es mit bloßer Truppenproduktion allein nicht getan. Ein Beispiel: In einer Mission müssen Sie unbedingt eine feindliche Sendeanlage zerstören. Die Feuerkraft Ihrer Helikopter reicht dafür aber nicht aus. So suchen Sie mit Ihrem Hubschrauber die Insel nach einem Laster ab, der laut Missionsbriefing Sprengstoff geladen haben soll. Diesen laden Sie einfach neben der riesigen Sendeschüssel ab – ein kurzer Schuss

genügt und nach einem kleinen Feuerwerk ist der Auftrag erledigt.

Optisch erinnert Hostile Waters an das etwas betagte Actionspiel »Incoming«, welches ebenfalls von Rage Software stammt. Wie dort besteht die Spielwelt aus hügeligen 3D-Landschaften mit etwas klötzchenhaft wirkenden Gebäuden. Die Zwischensequenzen kommen zwar

von der gleichen Engine, erfreuen sich aber weitaus besserer Qualität. Schön sind auch die Explosionen im Spiel mit den zahlreichen Lichteffekten. Um so ein brillantes Computerfeuerwerk zu sehen, kommt man im Spiel oft in Versuchung, wirklich jede Gartenhütte unter Beschuss zu nehmen. (dk)



DAMIAN KNAUS

Manche hassen sie, andere wiederum lieben sie heiß und innig – die 3D-Strategiespiele. Die Grafik bietet einerseits neue Möglichkeiten, andererseits aber leiden fast alle Programme dieser Sorte an umständlicher Steuerung oder schlechter Kameraführung. Hostile Waters macht da keine Ausnahme. Schlüpfen Sie in die Haut Ihrer Truppen, sehen Sie nicht auf

Antrieb als Gegner. Dazu müssen Sie schon auf die isometrische Karte, um halbwegs den Überblick zu behalten. Die Steuerung der Einheiten ist ebenfalls ein umständliches Unterfangen. Schon nach kurzer Zeit überlassen Sie deshalb dem Computer die Arbeit. Trotzdem bietet das Programm ein ansehnliches Maß

»Ansehnliches Maß an interessanten Spielelementen.«

an interessanten Spielelementen, die Sie zumindest für eine Weile an den Computer fesseln werden.



Waffenfabriken wie diese hier sind für Sie begehrte Ziele.

WERTUNG HOSTILE WATERS

▲ PRO	GRAFIK:	70
■ ORIGINALLE WERKSCHNITTEN	SOUND:	50
■ RUNDUMSICHT	EINSTIEG:	50
■ INTERESSANTE STORY	KOMPLEXITÄT:	50
▼ CONTRA	STEUERUNG:	60
■ UMSTÄNDLICHE HANDLUNG	MULTIPLAYER:	-



Actionspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

MOHO

ENTWICKLER: Lost Toys **VERTRIEB:** Take 2 Interactive **TESTVERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Deutsch **MULTIPLAYER:** - **INTERNET:** bis 2 (an einem PC) **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium II/266, 32 MByte RAM, 8-MByte-Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium III/500, 128 MByte RAM, 16-MByte-Grafikkarte

Brot und Spiele! Getreu diesem römischen Motto erkämpfen Sie sich als Gladiator Ihre Freiheit.

FAKTEN

- 5 Spielcharaktere
- 10 Gefängniswelten plus Bonuswelt
- 7 Spielarten plus zwei Bonus-Varianten
- Witzige Grundidee
- Farbenfrohe Grafik

Verbrecher landen in der Zukunft auf dem Gefängnisplaneten Alpha 9. Dort können sie sich ihre Freiheit erkämpfen, indem sie als Gladiatoren antreten.

Kleines Manko dabei: Sie müssen sich ihre Beine abnehmen lassen, stattdessen bewegen Sie sich fortan auf einer Art energetischer Kugel fort. Das erhöht die Wendigkeit, außerdem werden die Kämpfe dadurch schneller.

»Appetit-häppchen für zwischendurch.«

Ehre und Stärke

Anders als Freund Maximus aus dem Kino-Kracher »Gladiator« müssen Sie hier nicht grundsätzlich alles niederknüppeln, was Ihnen in den Weg kommt. Da gibt es Wettrennen (bei denen allerdings schon mal gerempelt wird), eine Spielart, in der Sie Kugeln vor einen Mast werfen müssen oder Sie sammeln Marken auf. Bei den anderen Wettkämpfen geht es um einiges härter zur Sache, etwa wenn Sie einen Punkt vor Ablauf eines Zeitlimits erreichen sollen – verfolgt von bösartigen Wächtern. In »King of the Hill« verteidigen Sie Ihr Krönchen auf einem Hügel, in »Last Man

Rolling« gewinnt der, der am Schluss noch steht. Geruhsamer wird es im Bonus-Level – da spielen Sie Golf.

Herumliegende Knüppel lassen sich aufnehmen, spezielle Felder erneuern beispielsweise Ihre Lebensenergie und mit bestimmten Tastenkombinationen lösen Sie besonders schlagkräftige Angriffe aus. Einen Blick sollten Sie außerdem in herumliegende Kisten werfen, denn dort verstecken sich oft Waffen. Die Umgebung verändert sich zum Teil: Explosionen werfen Wellen durch den Boden, die sich dann geschickt taktisch nutzen lassen, manche Level versinken im Wasser, was die Fortbewegung erschwert. Die Grafik ermöglicht auch ansonsten schöne Lichteffekte, die Spielflächen geraten aber fast durchweg räumlich begrenzt.

Das allgemeine Spielprinzip verspricht Kurzweil – sehr lange am



MARTIN SCHNELLE

Eine lustige, nette Idee, diese Gladiatorenkämpfe. Blöd ist hingegen, dass Sie sich nicht wehren können, solange Sie getroffen werden; bei einem oder zwei Gegnern lässt es sich ja noch

geschickt manövrieren, aber bei mehr Kontrahenten nimmt der Schwierigkeitsgrad überproportional zu. Dafür warten witzige Level-Aufgaben auf Sie, etwa King of the Hill oder das Golfspiel in der Bonuswelt.

Leider fallen die Spielareale sehr klein aus, was auch durch die bunte Grafik mit ihren im Genre einzigartigen Welleneffekten nicht wettgemacht wird. Unter dem Strich bleibt ein kleines, aber munteres Vergnügen für zwischendurch.

WERTUNG MOHO

- ▲ PRO**
- WITZIGE GRUNDIDEE
 - VIELE LEVEL

- ▼ CONTRA**
- UNFAIRE STELLEN
 - LEVEL SEHR KLEIN

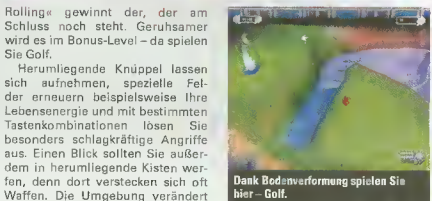
GRAFIK:
SOUND:
EINSTIEG:
KOMPLEXITÄT:
STEUERUNG:
MULTIPLAYER:

**PCPLAYER
SPIELSPASS**

68



Ja, Angel, gib ihnen eins auf die Mützel! Diesen Hügel muss Ihre Spielfigur verteidigen. (Alle Bilder Direct3D, 1024x768)



Dank Bodenverformung spielen Sie hier – Golf.



Auch kleine Wettrennen absolviert Ihr kugeliges Gefährt.

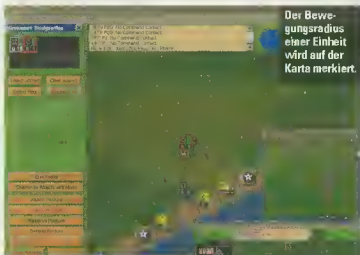


Ganz schön gemütlich – so viele auf einen!

Strategiespiel für Profis

COMBAT COMMAND 2: DANGER FORWARD

ENTWICKLER: Boku Strategy Games VERTRIEB: Shrapnel Games
TESTVERSION: Verkaufsversion 1.0 SPRACHE: ENGLISH MULTILAYER:
ER: bis 2 (Netzwerk, Internet, E-Mail, Hotseat) INTERNET:
www.shrapnelgames.com HARDWARE: MINIMUM: Pentium 166, 32
MBYTE RAM HARDWARE, OPTIMUM: Pentium IV/333, 64 MByte RAM



Der Bewegungsradius einer Einheit wird auf der Karte markiert.

Rundenbasierte Spiele gehören zu einer aussterbenden Art. Und wenn man sich Titel wie »Combat Command 2« anschaut, dann weiß man auch warum.

In 20 Szenarien treten Sie gegen einen harten Computergegner oder einen realen Mitspieler an, wobei die Partien auch via E-Mail und abwechselnd an einem Rechner (Hotseat) ausgetragen werden können. Rundenweise absolvieren Sie diese Schlachten des Zweiten Weltkriegs, angesiedelt an der Westfront und im Mittelmeer-Raum. Von Kreta geht es zur Ardennenoffensive, ohne dass die Gefechte durch eine Kampagne zusammengehalten werden. Auf einer sehr schlichten Hexfeld-Karte sind phasenweise Angriffe zu führen und Truppen zu verlegen. Der Nachschub spielt

Die Hexfelder in der Mitte stellen ein dichtes Waldgebiet dar – oder doch nur ein Feld mit Kohlköpfen?

ebenso eine Rolle wie Fallschirmspringer-Einsätze oder amphibische Landungen. Trotz des durch Tabellen und Statistiken betonten Pseudo-Realismus hat dieses Programm den Charme eines Buchhaltungsprogramms. Tja, auch Generäle sind wohl letztlich Schreibtischhüter. (tw)

WERTUNG SPIELSPASS
COMBAT COMMAND 2
PCPLAYER **21**



THOMAS WERNER

Hex, hex? Sicher nicht hier, denn dieses Strategiespiel besitzt nicht einen magischen Moment. In dem so etwas wie Spielspaß zu spüren wäre. Dass rundenbasierte Titel mit Hexfeld-Karten auch Esprit verströmen können, hat die Konkurrenz mit der »Panzer Generale«-Reihe deutlich vorverzeit. Combat Command 2 wirkt wie ein Relikt aus der Frühzeit und dürfte höchstens eingeleichtete Brettspiel-Puristen dank der vorherrschenden gestalterischen Kargheit gefallen. All der angebliche Realismus in Ehren, aber Spiele dieser Machart zeugen nicht von Authentizität, sondern nur von schlechten Programmieren. Bemerkenswert sind immerhin die Mehrspieler-Modi mitsamt Hotseat- und E-Mail-Option.

»Ein Relikt aus der Frühzeit.«

KOMPLETTLÖSUNGEN

9,99 DM 9,99 DM 9,99 DM 9,99 DM 9,99 DM 9,99 DM 9,99 DM

Bei uns erhalten Sie Komplettlösungen (inkl. Plänen und Erläuterungen), komplett deutsch, zu fast allen Computer- und Konsolenspielen (Sony, Saturn & Nintendo 64) aus den Bereichen Adventure, Rollen-, Action- und Strategie. Nachfolgend finden Sie eine kleine Auswahl der aktuellsten Hintbooks (wir führen auch Lösungen zu älteren Spielen – ca. 400 verschiedene Artikel!):

Adel's Schatten: Goldberg Adel's Schatten American McGee's Alice Amnesia 1 oder 2 Anno 1 Anno 2 Anno 3 Anno 4 Anno 5 Anno 6 Anno 7 Anno 8 Anno 9 Anno 10 Anno 11 Anno 12 Anno 13 Anno 14 Anno 15 Anno 16 Anno 17 Anno 18 Anno 19 Anno 20 Anno 21 Anno 22 Anno 23 Anno 24 Anno 25 Anno 26 Anno 27 Anno 28 Anno 29 Anno 30 Anno 31 Anno 32 Anno 33 Anno 34 Anno 35 Anno 36 Anno 37 Anno 38 Anno 39 Anno 40 Anno 41 Anno 42 Anno 43 Anno 44 Anno 45 Anno 46 Anno 47 Anno 48 Anno 49 Anno 50 Anno 51 Anno 52 Anno 53 Anno 54 Anno 55 Anno 56 Anno 57 Anno 58 Anno 59 Anno 60 Anno 61 Anno 62 Anno 63 Anno 64 Anno 65 Anno 66 Anno 67 Anno 68 Anno 69 Anno 70 Anno 71 Anno 72 Anno 73 Anno 74 Anno 75 Anno 76 Anno 77 Anno 78 Anno 79 Anno 80 Anno 81 Anno 82 Anno 83 Anno 84 Anno 85 Anno 86 Anno 87 Anno 88 Anno 89 Anno 90 Anno 91 Anno 92 Anno 93 Anno 94 Anno 95 Anno 96 Anno 97 Anno 98 Anno 99 Anno 100	Grandmaster Gothic 1 Gothic 2 Gothic 3 Gothic 4 Gothic 5 Gothic 6 Gothic 7 Gothic 8 Gothic 9 Gothic 10 Gothic 11 Gothic 12 Gothic 13 Gothic 14 Gothic 15 Gothic 16 Gothic 17 Gothic 18 Gothic 19 Gothic 20 Gothic 21 Gothic 22 Gothic 23 Gothic 24 Gothic 25 Gothic 26 Gothic 27 Gothic 28 Gothic 29 Gothic 30 Gothic 31 Gothic 32 Gothic 33 Gothic 34 Gothic 35 Gothic 36 Gothic 37 Gothic 38 Gothic 39 Gothic 40 Gothic 41 Gothic 42 Gothic 43 Gothic 44 Gothic 45 Gothic 46 Gothic 47 Gothic 48 Gothic 49 Gothic 50 Gothic 51 Gothic 52 Gothic 53 Gothic 54 Gothic 55 Gothic 56 Gothic 57 Gothic 58 Gothic 59 Gothic 60 Gothic 61 Gothic 62 Gothic 63 Gothic 64 Gothic 65 Gothic 66 Gothic 67 Gothic 68 Gothic 69 Gothic 70 Gothic 71 Gothic 72 Gothic 73 Gothic 74 Gothic 75 Gothic 76 Gothic 77 Gothic 78 Gothic 79 Gothic 80 Gothic 81 Gothic 82 Gothic 83 Gothic 84 Gothic 85 Gothic 86 Gothic 87 Gothic 88 Gothic 89 Gothic 90 Gothic 91 Gothic 92 Gothic 93 Gothic 94 Gothic 95 Gothic 96 Gothic 97 Gothic 98 Gothic 99 Gothic 100	King of the Hill King of the Hill 2 King of the Hill 3 King of the Hill 4 King of the Hill 5 King of the Hill 6 King of the Hill 7 King of the Hill 8 King of the Hill 9 King of the Hill 10 King of the Hill 11 King of the Hill 12 King of the Hill 13 King of the Hill 14 King of the Hill 15 King of the Hill 16 King of the Hill 17 King of the Hill 18 King of the Hill 19 King of the Hill 20 King of the Hill 21 King of the Hill 22 King of the Hill 23 King of the Hill 24 King of the Hill 25 King of the Hill 26 King of the Hill 27 King of the Hill 28 King of the Hill 29 King of the Hill 30 King of the Hill 31 King of the Hill 32 King of the Hill 33 King of the Hill 34 King of the Hill 35 King of the Hill 36 King of the Hill 37 King of the Hill 38 King of the Hill 39 King of the Hill 40 King of the Hill 41 King of the Hill 42 King of the Hill 43 King of the Hill 44 King of the Hill 45 King of the Hill 46 King of the Hill 47 King of the Hill 48 King of the Hill 49 King of the Hill 50 King of the Hill 51 King of the Hill 52 King of the Hill 53 King of the Hill 54 King of the Hill 55 King of the Hill 56 King of the Hill 57 King of the Hill 58 King of the Hill 59 King of the Hill 60 King of the Hill 61 King of the Hill 62 King of the Hill 63 King of the Hill 64 King of the Hill 65 King of the Hill 66 King of the Hill 67 King of the Hill 68 King of the Hill 69 King of the Hill 70 King of the Hill 71 King of the Hill 72 King of the Hill 73 King of the Hill 74 King of the Hill 75 King of the Hill 76 King of the Hill 77 King of the Hill 78 King of the Hill 79 King of the Hill 80 King of the Hill 81 King of the Hill 82 King of the Hill 83 King of the Hill 84 King of the Hill 85 King of the Hill 86 King of the Hill 87 King of the Hill 88 King of the Hill 89 King of the Hill 90 King of the Hill 91 King of the Hill 92 King of the Hill 93 King of the Hill 94 King of the Hill 95 King of the Hill 96 King of the Hill 97 King of the Hill 98 King of the Hill 99 King of the Hill 100	King of the Hill King of the Hill 2 King of the Hill 3 King of the Hill 4 King of the Hill 5 King of the Hill 6 King of the Hill 7 King of the Hill 8 King of the Hill 9 King of the Hill 10 King of the Hill 11 King of the Hill 12 King of the Hill 13 King of the Hill 14 King of the Hill 15 King of the Hill 16 King of the Hill 17 King of the Hill 18 King of the Hill 19 King of the Hill 20 King of the Hill 21 King of the Hill 22 King of the Hill 23 King of the Hill 24 King of the Hill 25 King of the Hill 26 King of the Hill 27 King of the Hill 28 King of the Hill 29 King of the Hill 30 King of the Hill 31 King of the Hill 32 King of the Hill 33 King of the Hill 34 King of the Hill 35 King of the Hill 36 King of the Hill 37 King of the Hill 38 King of the Hill 39 King of the Hill 40 King of the Hill 41 King of the Hill 42 King of the Hill 43 King of the Hill 44 King of the Hill 45 King of the Hill 46 King of the Hill 47 King of the Hill 48 King of the Hill 49 King of the Hill 50 King of the Hill 51 King of the Hill 52 King of the Hill 53 King of the Hill 54 King of the Hill 55 King of the Hill 56 King of the Hill 57 King of the Hill 58 King of the Hill 59 King of the Hill 60 King of the Hill 61 King of the Hill 62 King of the Hill 63 King of the Hill 64 King of the Hill 65 King of the Hill 66 King of the Hill 67 King of the Hill 68 King of the Hill 69 King of the Hill 70 King of the Hill 71 King of the Hill 72 King of the Hill 73 King of the Hill 74 King of the Hill 75 King of the Hill 76 King of the Hill 77 King of the Hill 78 King of the Hill 79 King of the Hill 80 King of the Hill 81 King of the Hill 82 King of the Hill 83 King of the Hill 84 King of the Hill 85 King of the Hill 86 King of the Hill 87 King of the Hill 88 King of the Hill 89 King of the Hill 90 King of the Hill 91 King of the Hill 92 King of the Hill 93 King of the Hill 94 King of the Hill 95 King of the Hill 96 King of the Hill 97 King of the Hill 98 King of the Hill 99 King of the Hill 100
--	---	--	--

Bei uns im Hintbook-Shop von unserem wichtigsten Angebot – einzig deutsches Deutsch – werden wir nachfolgend
Bereiten Sie unser Spezialangebot zum Preis von 1,99 € an. Bitte bei einer Lösung nach 10.000 € Rückzahlung 10.000 € bzw. 1,99 €
bei Vorzahlung (Einzahlung) der Anzahlung (nur gegen Vorzahlung). Bei Rückzahlung bis 10.000 € werden die Rückzahlungsmittel
unverzüglich innerhalb von 14 Tagen nach Rückzahlung an Sie zurückgezahlt.

!!! Ständig Neuheiten !!! Händleranfragen erwünscht !!!

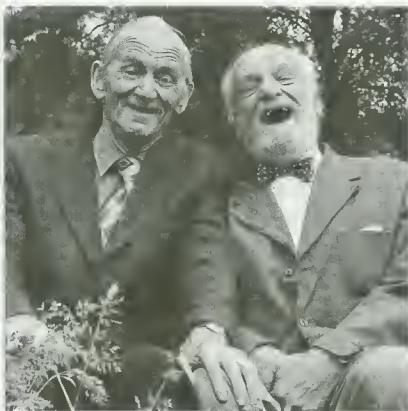
MAGIC LINE

Bestelladresse:
Garnier/Hof 4
15831 Großdörfen

Tel. 03379/447729
Fax. 03379/447729
Bürozeiten: Mo-Fr 9-17 Uhr

Sie erreichen uns auch im Internet unter: <http://www.magic-line.de>

SPIELEBERATER - HINTBOOKS



Ein gutes Los für alle.

Lose gibt es bei allen Banken,
Sparkassen und bei der Post.
Oder unter Tel. 040-411 411 und
www.ARD-Fernsehlottterie.de



Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger

HUGO: DAS GEHEIMNIS DES KIKURIANISCHEN SONNENSTEINS

ENTWICKLER: ITE Media VERTRIEB: NBG Multimedia TESTVERSION: Verkaufsversion 1.0 SPRACHE: Deutsch MULTIPLAYER: - INTERNET: www.nbg-online.de HARDWARE, MINIMUM: Pentium/166, 16 MByte RAM, 3D-Karte HARDWARE, OPTIMUM: Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte



Hugo macht nun dreidimensional den Computerbildschirm unsicher.

Bestimmt haben Sie sich schon gefragt, woher der TV-Computerkheld Hugo eigentlich stammt: Seine ursprüngliche Heimat ist eine kleine Insel im Pazifik.

Dort vergnügt sich, sehr zum Leidwesen eines krokodilartigen Volkes, die Verwandtschaft des kleinen Kobolds.

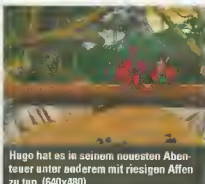
Den Kroko-Jungs sind die Partys der Wichtelmänner jedoch ein Dorn im Auge und so versuchen sie einen Vulkanausbruch zu verursachen, damit der Haufen endgültig den Löffel abgibt. Hugo höchstpersönlich bricht zur Insel auf und kämpft sich erstmals durch 3D-Welten. Sie hüpfen durch Urwälder, Sümpfe und Höhlen und bekämpfen die wenigen Feinde in bester Indiana-Jones-Manier mit einer Peitsche. Wegen des niedrigen Schwierigkeitsgrades sind wie bei allen Hugo-Spielen Kinder am besten bedient. (dk)



Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger

HUGO 8: DSCHUNGELINSEL 2

ENTWICKLER: ITE Media VERTRIEB: NBG Multimedia TESTVERSION: Verkaufsversion 1.0 SPRACHE: Deutsch MULTIPLAYER: - INTERNET: www.nbg-online.de HARDWARE, MINIMUM: Pentium/166, 16 MByte RAM HARDWARE, OPTIMUM: Pentium/200, 32 MByte RAM



Hugo hat es in seinem neuesten Abenteuer unter anderem mit riesigen Affen zu tun. (640x480)

In Hugos aktuellen Abenteuer finden sich gleich sechs neue Minispiele.

Von der Steuerung her ist alles beim Alten geblieben. In einer animierten Umgebung müssen Sie zum richtigen Zeitpunkt mit den Nummern-tasten entscheiden, welchen Weg der Zeichentrickkheld

bei seinen Erkundungstouren auf dem Rücken eines Straußes oder in den Lören einer Bergwerksmine einschlagen soll. Um die grauen Zellen der jüngeren Spieler etwas anzuregen, gibt es noch ein Mahjong-Spiel und die so genannte Käferschlacht, bei der Sie sich eine Reihenfolge von verschiedenen Figuren merken müssen. Kinder im Vorschulalter – aber auch nur die – werden an den sehr einfachen Spielen für kurze Zeit Spaß haben. (dk)



Sportspiel für Fortgeschrittene und Profis

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER

ENTWICKLER: Blade Interactive VERTRIEB: Codemasters TESTVERSION: Betafreigabe vom Januar 2001 SPRACHE: Deutsch MULTIPLAYER: bis 16 (Netzwerk, Internet, Hotseat) INTERNET: www.codemasters.com HARDWARE, MINIMUM: Pentium 166, 32 MByte RAM, 8 MB 3D-Karte HARDWARE, OPTIMUM: Pentium II/400, 128 MByte RAM, 32 MB 3D-Karte



Wohin rollen sie denn, die Kugeln?

Sehen Sie mal ehrlich: Kennen Sie jemanden der Snooker spielt? Klar, an Poolbillard hat sich jeder schon einmal versucht,

oder wurde – wie im Falle des Autors dieser Zeilen – von einer einseitigen Schönheit in einem verrauchten Lokal zu einer Partie verführt. Snooker wird jedoch trotz der ansehnlichen Simulation »World Championship Snooker« nach wie vor ein Schattendasein führen. Dabei bietet dieser Titel Snooker-Fans eine ganze Menge: Dank eines leicht verständlichen Zielsystems erkennen Sie auf einen Blick, wohin die Zielkugel als auch die weiße Kugel rollen werden. Rund 20 reale Profis stehen

digital als Gegner zur Verfügung und peppen den interessanten Meisterschafts-Modus zusätzlich auf. Ein Kommentator sorgt für Wettkampfatmosphäre, auch wenn die Umgebungsgrafik eher schlicht wirkt. Zu den sechs andeutungsweise nachgebauten englischen – Schauplätzen gehören die Tempel des Snookers, speziell das »Crucible« in Sheffield dürfte Herzen höher schlagen lassen. Die eingängige Bedienung erfolgt weitgehend mit der Maus. (tw)



Dieser Herr ist nicht der Torwart, sondern Ihr Gegner.



THOMAS WERNER

Eine gediegene Leistung, die Codemasters da vorlegt. Die Physik stimmt, die Kugeln rollen im Prinzip so wie sie sollen, und die Ziel-Hilfe kommt besonders weniger talentierten Kugelstoßern zugute. Ihnen werden auch die kleinen Einführungs-Lektionen entgegenkommen, obwohl das Tutorial weit von einer regelrechten Einführung in Snooker entfernt ist. Die Computergegner sind durchaus brauchbar, zumal ihnen selbst auch der ein oder andere menschliche Schnitzer unterläuft. Dennoch reicht dieses Programm weder optisch noch von den Möglichkeiten her an »Virtual Pool 3« heran, bei dem Sie sich zudem neben Snooker noch mit etlichen anderen Billard-Versionen beschäftigen können. Eingefleischte Snooker-Fans dürfen sich immerhin am Meisterschafts-Modus erfreuen und werden besonders gerne gegen menschliche Gegner antreten.

»Eine gediegene Leistung.«

WIR TRENNEN DIE SPREU VOM WEIZEN!

PCPLAYER

- Knallharte Tests
- Zwei fetzige CDs
- Brandheisse Exklusiv-Berichte

3 HEFTE FÜR NUR 15 MARK



- Sie erhalten die neue PC Player als einer der Ersten
- Jede Ausgabe kommt frei Haus
- 15% Preisvorteil gegenüber dem Kioskpreis

Den ausgefüllten Coupon bitte an:

PC PLAYER
Aboservice CSJ
Postfach 14 02 20
80452 München

oder per Telefon 089-209 591 33,
Fax 089-200 281 22 oder
E-Mail future@csj.de
bestellen

HOLEN SIE SICH 3 AUSGABEN FÜR NUR 15 MARK

Schluss mit den Tagträumereien! Wir sagen Ihnen, welche Spiele Ihr hart verdientes Geld wert sind und welche besser im Sondermüll landen sollten. Testen Sie uns! Einfach den Coupon ausfüllen und der Briefträger bringt Ihnen die nächsten drei PC-Player-Ausgaben an die Tür. Also, worauf warten Sie noch?



Widerrufsrucht: Diese Vereinbarung

kann nur innerhalb von zehn Tagen bei PC Player Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt drei Tage nach Datum des Poststempels Ihrer Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

JA, ich möchte PC PLAYER kennenlernen. Bitte schicken Sie mir die nächsten 3 Ausgaben zum Probe-Aboservice von nur 15 Mark. Sollten Sie eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – für 100,80 Mark (pro Heft nur 8,40 Mark anstatt 9,90 Mark, 12 Ausgaben pro Jahr). Damit spare ich 15% gegenüber dem Kioskpreis. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname _____

Straße, Nr. _____

PLZ, Ort _____

Datum, 1. Unterschrift _____

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift an den Verlag weiterzugeben.

Widerrufsgarantie: Die Vereinbarung kann ich innerhalb von zehn Tagen bei PC Player Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt drei Tage nach Datum des Poststempels meiner Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift _____

CPPI13

PCPLAYER
www.pcplayer.de

Das Test-Magazin: klar ■ kritisch ■ kompetent

Wirtschaftssimulation für Einsteiger und Fortgeschrittene

THEME PARK MANAGER



ENTWICKLER: Bullfrog Productions VERTRIEB: Electronic Arts TESTVERSION: Beta vom Januar 2001 SPRACHE: Deutsch MULTIPLAYER – INTERNET:
www.bullfrog.co.uk HARDWARE, MINIMUM: Pentium/166, 32 MByte RAM HARDWARE, STANDARD: Pentium II/333, 64 MByte RAM, 3D-Karte
HARDWARE, OPTIMUM: Pentium III/450, 64 MByte RAM, 3D-Karte



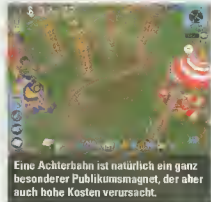
Das Jungvolk ist schon mit kleineren Karussells zu begeistern

Kinder toben im Karussell während ältere Semester ihr hart verdientes Geld an Pommes- und Schießbuden verschleudern. Jeder weiß, dass er gnadenlos abgezockt wird, trotzdem sind alle glücklich. Was für die einen ein netter Zeitvertreib ist, entpuppt sich für Sie als knallharter Alltag.

Seit kurzem nämlich hat ein bald scheidender Vergnügungsparkmanager Ihre Wenigkeit unter seine Fittiche genommen. Der gut betuchte Geschäftsmann sucht seit einiger Zeit einen Nachfolger, doch bevor Sie in seine Fußstapfen treten dürfen, müssen Sie erst einmal Ihre Managerfähigkeiten unter Beweis stellen. Denn Ihre neuen Kollegen möchten ebenso Karriere machen und warten nur darauf, Sie vor ihrem Chef schlecht zu machen, wenn bei Ihnen anfangs nicht alles sofort klappt.

Drei Länder im Vergnügungsrusch

Eine Karte in Form einer Halbkugel zeigt Ihnen Ihr zukünftiges Vergnügungsreich. Zugänglich ist vorerst nur das »Land der Erfindungen«. Grüne Flächen und ein angenehmes Klima lassen nicht gleich Heimweh aufkommen. Später wird es im so



Eine Achterbahn ist natürlich ein ganz besonderer Publikumsmagnet, der aber auch hohe Kosten verursacht.

Sportspiele erfahren von EA ja schon seit geraumer Zeit regelmäßige Updates. Nach gut einem Jahr erhielt auch Bullfrogs Vergnügungspark-Simulation »Theme Park World« einen kleinen Feinschliff.



genannten »Polarkreis« frostiger. Wenn Sie auch dort eine gute Figur abgeben, wärmen Sie sich im Wüstengebiet »1001 Nacht« wieder ein wenig auf. Die zwei neuen Welten sind auch die einzige optische Neuerung zum rund ein Jahr alten Vorgänger »Theme Park World«. Engine und Grafikstil blieben erhalten. Auch die Besucher sind wie schon zuvor keine echten Polygonmodelle, sondern bestehen lediglich aus Bitmap-Animationen. Dafür gibt es zahlreiche neue Attraktionen. Jede der Welten bietet individuelle Fahrgeschäfte und Buden an, die sich zwar im Nutzen gleichen, dafür aber im Aussehen an die jeweilige Klimazone angepasst sind. So erinnert im frostigen Polarkreis die Achterbahn an eine Rodelpiste und im heißen 1001-Nacht-Szenario ist das

Loopingkarussell eben einem fliegenden Teppich nachempfunden.

Zunächst machen Sie sich in der erst genannten Welt ans Werk. Ein paar Attraktionen sowie ein geringes Startkapital stehen schon bereit, und so sind die ersten Karussells und Fressbuden schnell gebaut. Wenig später machen erste Gäste den neuen Park unsicher, doch die Besuchermengen gleichen immer noch denen von Euro-Disneyland. Jetzt sollten Sie Forscher einstellen. Die klugen Köpfe überlegen sich auf Ihren Wunsch hin neue Attraktionen oder verbessern die alten Klapperkisten noch mit dem einen oder anderen Extra. Auch Ihr Chef hat eine Kleinigkeit auf dem Herzen, denn bei jeder neuen Welt gibt es geologische Begebenheiten, die das Aufbauvergnügen erheblich stören. →

Hareinspaziert: Die frostigen Temperaturen in der Eiswelt Polarkreis sollten die Gäste nicht davon abhalten, ihr teuer verdientes Geld in Karussells und Schießbuden zu verpressen. (Alle Bilder Direct3D, 1024x768)

FAKTEN

- 3 verschiedene Welten mit eigenen Grafiksets
- 10 Aufgaben pro Welt
- Management mehrerer Parks gleichzeitig
- Fortbildung von Mitarbeitern möglich
- Kaum Unterschiede zum Vorgänger »Theme Park World«

»Ihre neuen Kollegen warten nur darauf, Sie vor Ihrem Chef schlecht zu machen.«

Theme Park Manager

SO SPIELT SICH THEME PARK MANAGER

Ihre Konkurrenz schläft nicht: Zeigen Sie Ihrem Boss, dass Sie zu Höherem berufen sind und machen Sie aus Ihrer Schaubundensammlung einen lukrativen Publikumsmagneten. Hereinspaziert zu unserer sensationellen Vorführung!

Die Attraktionen, die Ihnen zu Beginn des Spiels vorgegeben wurden, sind schnell gebaut und nach kurzer Zeit machen schon die ersten Besucher Schaubuden und Karussells unsicher.



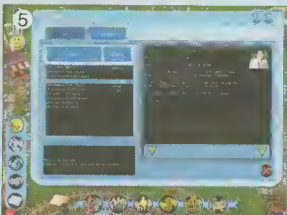
Um Ihren Park in Schuss zu halten, benötigen Sie Personal. Stellen Sie baldmöglichst Patroulle, Götter und wie hier Mechaniker ein. So verhindern Sie, dass Ihre Attraktionen zu gefährlichen Killermaschinen mutieren.

Der große Besucheransturm bleibt noch aus. Sie benötigen mehr Fahrgelangenheiten und Schießbuden. Im Forschungsmenü geben Sie neue Projekte in Auftrag.



Die Forschung dauert natürlich ein Weilchen. Suchen Sie bis dahin am besten den Park nach Abfall oder defekten Buden ab. Vielleicht erhöhen Sie auch mal Eintritts- und Lebensmittelpreise.

Jetzt sollten Sie sich vielleicht mal an eine Aufgabe wagen, um an die begehrten goldenen Eintrittskarten zu kommen. Im entsprechenden Menüpunkt suchen Sie sich einen geeigneten Auftrag.



Der Ernst des Lebens hat nun angefangen. Behalten Sie die für die Aufgabe wichtigen Gebäude genau im Auge und schicken Sie eventuell Ihr Personal an den richtigen Ort.

Aufgabe erfüllt! Sie erhalten eine goldene Eintrittskarte. Noch ein paar davon und Sie dürfen sich in eine neue Welt wagen.



Nach einer weiteren Aufgabe steht Ihnen nun die Eiswelt Polarkreis offen. Neuer Park = neues Glück. Aber Vorsicht: Die dort gestellten Aufgaben sind einen Tick schwieriger als zuvor.

→ Mal ist ein See im Weg oder ein großer Sumpf muss trockengelegt werden. Lassen Sie einfach Ihre Wissenschaftler eine passende Möglichkeit ausdenken. Danach bilden Sie entsprechende Mitarbeiter wie Gärtner oder Mechaniker in den neu erforschten Technologien aus, und nach kurzer Zeit erschließen Ihre Untergebenen das neue Gebiet vollautomatisch.

Bewährungsprobe

Der Park wächst, die Besucher strömen regelrecht herein und die Kassen klingeln. Hört sich gut an, doch Ihren Vorgesetzten ist das noch nicht gut genug. Läuft Ihr Unternehmen zufrieden stellend, bieten Ihnen Ihre zahlreichen Noider verschiedene Aufträge an. So müssen Sie beispielsweise innerhalb eines Monats mindestens 30 Getränke verkaufen oder dafür sorgen, dass längere Zeit mindestens 40 Besucher täglich den Park aufsuchen. Ein anderes mal reicht es, den Sicherheitsstandard einer Attraktion auf einen bestimmten Level zu halten. Ob Sie die Aufträge annehmen oder nicht, ist Ihnen freigestellt. Wenn Sie jedoch kniefen, ist ein Weiterkommen im Spiel nicht möglich. Schaffen Sie eine Aufgabe, gibt es neben einer kleinen Geldprämie auch die wichtigen goldenen Eintrittskarten. Mit diesen Bonusgegenständen schalten Sie brachliegende Attraktionen frei oder erkaufen sich den Zugang zu neuen Gebieten.



Entertainer wie diese halten die Besucher bei Laune.



In der höchsten Zoomstufe überblicken Sie mehrere Attraktionen gleichzeitig.



Ein Ballonladen kostet nicht viel und viele jüngere Besucher hinterlassen dort gerne ihr Taschengeld.

Dank der vielfältigen Möglichkeiten im Spiel, lassen sich die meisten Aufgaben mit nur wenig Geschick meistern. Bei den Getränken beispielsweise reduzieren Sie einfach den Preis, erhöhen die Menge pro ausgeschenktem Becher und fügen in der benachbarten Pommesbude den Fritten einfach etwas mehr Salz hinzu. Der Schwierigkeitsgrad ist bei den späteren Missionen natürlich höher ange setzt. Wenn Ihr Park nämlich eine gewisse Größe erreicht hat, müs-



Obwohl es in der Wüstenwelt viel wärmer ist, sind die Besucher nicht unbedingt durstiger.



THOMAS WERNER

Also nee, Electronic Arts, langsam wird's peinlich! Nicht nur dass die Sportsie le jährlich mit immer minimalem Veränderungen auf den Markt geworfen werden, nun treibt Ihr das gleiche Spielchen sogar mit den innovativen Bullfrog-Titeln. Aktive Leichenflederei zur Umsetzungsfrage? Als Katholik bin ich mir nicht sicher, ob das nicht mit Fegefeuer geahndet wird. Mit Fortsetzung umsatzbewährter Titel auf Sicherheit zu setzen ist ja in der Computerspiele-

Branchen inzwischen üblich geworden, doch beim Themo Park Manager seid Ihr für meinen Geschmack nun doch eine Spur zu dreist vorgegangen. Einige konzeptionelle Macken des Vorgängers wurden eindeutigerweise ausgeglichen, ein paar neue Szenarien spendiert, kurz: Ihr verkauft da etwas als Vollpreis-Titel, was andere Hersteller allenfalls als Missions-CD, oder vielleicht noch zum halben Preis anbieten würden. Schade, denn eigentlich ist der Theme Park Manager dank hohem Dreiligkeitfaktor und interessanter Aufgaben ein durchaus spaßiges Spiel. Wer noch kein Theme Park World sein Eigen nennt, sollte sich von meinen Tiraden nicht abschrecken lassen. Allen anderen empfehle ich, lieber bis zur Veröffentlichung als Budget-Spiel zu warten.

»Langsam wird's peinlich.«

Theme Park Manager



Beschädigte Attraktionen werden von Ihren Mechanikern kurzfristig aus dem Verkehr gezogen. Nach einer kurzen Zwangspause stehen diese Fahrgeschäfte dann wieder zur Verfügung.



Da kommt Atmosphäre auf: Die Attraktionen der Wüstenwelt 1001 Nacht sind der orientalischen Umgebung angepasst.



Der Camcorder-Modus erlaubt es Ihnen, selbst mal ein paar Runden im eigenen Park zu drehen

→ Sie öfter mit technischen Ausfällen, streikenden Mitarbeitern oder randalierenden Besuchern rechnen. Bevor Sie einen Auftrag annehmen, überlegen Sie sich zunächst, ob Sie den Anforderungen gewachsen sind. Im Spiel dürfen Sie bei allen Aufgaben zusammen nur fünf Mal versagen, danach müssen Sie endgültig Ihren Hut nehmen.



DAMIAN KNAUS

Was denn, eine Missions-CD als Vollpreisspiel? Leider ja, denn Bullfrog baute im neuen Theme Park lediglich ein paar neue Grafiksets ein und feilte ein bisschen an der Vergabe der Missionen – das war's auch schon. Am Spiel selbst hat sich nämlich rein nichts geändert. Trotzdem macht die Herumbasterei an Achterbahnen und Schießbuden nach wie vor einen Heidenspaß. Die Grafik zeigt zwar schon erste Abnutzungserscheinungen, wirkt aber immer noch wunderbar lebendig und die vielen (vom Vorgänger bekannten) Eingriffsmöglichkeiten im Spiel sorgen für fast so viel Motivation und Aufregung wie eine Fahrt auf der selbst gebauten Achterbahn. Besitzer des Vorgängers Theme Park World werden sich bei einem Kauf aber zu recht verschaukelt fühlen. Wer jedoch auf dem Gebiet des Vergnügungspark-Managements noch jungfräulich ist, wird am bunten Spielgeschehen seine helle Freude haben.

»Missions-CD als Vollpreisspiel?«

WERTUNG THEME PARK

▲ PRO
■ JEDER NOCH INTERESSANT

▼ CONTRA

■ KEINERLEI NEUE AUFGABEN
■ PEIPPE MISSIONS-CD
■ LANGSAM ANGEBAUT: GRAFIK-ENGINE

GRAFIK:

SOUND:

EINSTIEG:

KOMPLEXITÄT:

STEUERUNG:

MULTIPLAYER:

PCPLAYER
SPIELSPASS

78



Denk praktischem Achterbahn-Editor gestalten Sie Ihre Magen-Darm-Killer nach eigenem Geschmack.

Haben Sie schließlich die Hauptziele erreicht, eröffnet sich Ihnen eine neue Welt. Dort fangen Sie wieder ganz bescheiden von vorne an, denn Ihre erwirtschafteten Gewinne dürfen Sie leider nicht mitnehmen. Trotzdem brauchen Sie Ihren bisherigen Park nicht aufzugeben. Noch immer bietet man Ihnen dort Aufträge an, die sogar manchmal für ein Weiterkommen unabdingbar sind. So kommen Sie nicht Drumherum, oft zwischen den einzelnen Parks hin- und herzuschalten. Da es aber nur drei verschiedene Welten gibt, bleibt das Ganze gerade noch übersichtlich.

Jedoch beschränken Sie sich bei Ihren alten Parks nach einer Weile lediglich darauf, den alteingesessenen Mitarbeitern das Gehalt zu erhöhen. Wie die Spielidee zum Klassiker »Theme Park« von Peter Molyneux vor ungefähr sieben Jahren Ihren Anfang nahm, können Sie übrigens ausführlich in unserer Rubrik »Hall of Fame« auf Seite 127 nachlesen. (dk)

Flipper für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

KISS PINBALL

ENTWICKLER: Wildfire Studios **VERTRIEB:** Take 2 Interactive **TEST-VERSION:** Verkaufsversion 1.0 **SPRACHE:** Englisch **MULTIPLAYER:** bis 4 (an einem PC) **INTERNET:** www.wildfire.com.au, www.godgame.com **HARDWARE, MINIMUM:** Pentium/133, 32 MByte RAM, 1-MByte-Grafikkarte **HARDWARE, OPTIMUM:** Pentium II/400, 64 MByte RAM, 16-MByte-Grafikkarte



Rechner mit mehr Hubraum stellen den kompletten Tisch dar – wenn auch nur zweidimensional. (Direct3D, 1280 x 1024)

Hier nun nach »Kiss Psycho Circus« das zweite Spiel aus der Zusammenarbeit von KISS und g.o.d.: Diesmal flippert Sie mit den vier Glam-Rockern.

Zwei Tische finden Sie hier, auf denen sich so alle Zuta-

ten eines schönen Flippers tummeln: Mehrere Schläger (wobei die zusätzlichen allerdings eher überflüssig sind), Rampen, Bumper und Bonushöhlen. Das alles wird von ein wenig Sprachausgabe, natürlich KISS-Musik und kleinen Display-Spielerlein garniert.

Die Tische lassen sich entweder scrollenderweise oder komplett anzeigen, allerdings nur zweidimensional. Die manchmal ruckende Grafik sowie die Kugelphysik, die schönes Schlenzen öfters behindert, sind da ernster zu nehmende Mängel – der Spielverlauf mit seiner Rasanz macht da aber wieder einiges wett. An die »Pro Pinball«-Reihe von Empire jedoch kommen die Altröcker keinesfalls heran. (mash)



Schon lange nicht mehr am Heimcomputer gesehen. Von oben nach unten scrollende Tische. (Direct3D, 800 x 600)



MARTIN SCHNELLE

Gar kein so übler Flipper. Gut, es gibt keine 3D-Darstellung, dafür hat der Flipper das meiste, was er braucht: schöne Bonusfelder, Display-Unterspielen und vor allem schnelle Ball-Rasereien. Leider stören die wohl unvermeidlichen Ruckler und die Ballphysik könnte auch besser sein.

Schade, dass der Original-KISS-Flipper aus den Siebzigern nicht eingebaut wurde, denn zwei Tische sind etwas mager – zwei weitere wären nicht zu viel gewesen. Doch was soll's, eine Flipper-Offenbarung erwartet Sie hier zwar nicht, aber dafür ein flottes Spielchen zwischendurch.

»Flottes Spielchen zwischendurch.«

Inserenterverzeichnis

ak tronic Software & Service	129
CDV Entertainment AG	13
Compare	93
Electronic Arts	95, 214
ELSA AG	213
Frantline	35
Future Verlag GmbH	115,
	198 - 199, 207, 209
Game It! Entertainment Software AG	22 - 23, 113
gameplay GmbH	16 - 17
Infogrames Deutschland GmbH	2
OKAY Soft	21
Planetactive GmbH	6 - 7
Reemtsma GmbH	103, 105
Westfalenhallen Dortmund GmbH	97

Teilbeilagen:

Bertelsmann Medien Schweiz
Westfalia Technica

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

ONI

Oh, sieht aus wie Oni: Quicklebendige Spielfiguren basieren es sich nach allen Regeln der Kunst, die Hintergrundtexturen hingegen sind kahl und schal. (Alle Bilder 890x600)

ENTWICKLER: Bungie Software VERTRIEB: Take 2 TESTVERSION: Beta vom Januar 2001 SPRACHE: Deutsch MULTIPLAYER: - INTERNET: www.take2.de oder <http://oni.godgames.com> HARDWARE, MINIMUM: Pentium II/266, 64 MByte RAM, 8-MByte-3D-Karte HARDWARE, OPTIMUM: Pentium III/450, 128 MByte RAM, 16-MByte-3D-Karte

Oh Konoko, du Veilchenblüte. So violett dein Haar, so durchtrainiert dein Körper. Komm, meine Holde, lass uns zusammen ein paar Rippen durchschütteln.

Wir befinden uns im Jahre 2032. Die Umwelt ist kaputt, die Regierung korrupt, die Wissenschaftler sind skrupellos und die Grafik könnte besser sein. Aber Konoko, die Mangabraut, gibt nicht auf.

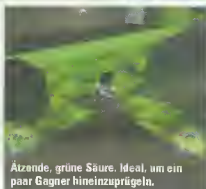
Wer noch nichts von Mangas gehört hat: Das sind japanische Comics, in denen die Umwelt immer genauso ist, wie in unserem Einleitungssatz: kaputt, korrupt und skrupellos, selbst die Qualität der Zeichnungen ist für gewöhnlich unterdurchschnittlich. »Oni« hält sich etwas zu genau an diese Vorgaben. Dass es trotzdem Spaß macht, liegt an seiner agilen Heldin.

Grundlagen-Training

Zu Spielbeginn müssen Sie, wie das eigentlich in jedem guten Spiel so sein sollte, einen Trainingsparcours

durchlaufen. Dabei steuern Sie Prachtfrau Konoko sehr shooterähnlich mit Tastatur und Maus. Bei Doppeldruck auf die Taste W rennt das Weibchen, per A und D weicht sie zur Seite aus, mit der Maus blickt sie umher. Diese Vorgaben sind nur schwer zu ändern; Sie können die Tastatursteuerung nicht im Optionsmenü variieren, sondern müssen dafür den Explorer bemühen, die Textdatei »key.config« öffnen und dort Ihre Wunschkonfiguration eingeben. Das wirkt alles andere als professionell, soll aber bald per Patch behoben werden. Für ein Team wie Bungie dennoch eine peinliche Sache, schließlich will

»Konoko weiss, was sie will: Hiebe austeilend!«



man mit »Halo«. DAS Action-Spiel der nächsten Generation entwickeln. Und solche Schnitzer passen nun mal nicht ins Bild einer Elitetruppe.

Aber egal: Weitere Bewegungsmöglichkeiten sind Sprünge (je länger Sie drücken, desto weiter springen Sie), munteres »Über-den-Boden«-Kugeln, sich ducken, rutschen und Kombinationen dieser Techniken. Am wichtigsten sind Schläge und Tritte per linker und rechter Maustaste, denn Oni ist in der Hauptsache ein Prügelspiel. Derartige Konzepte sind am PC inzwischen so selten geworden,

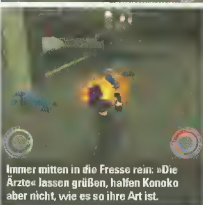
dass der Tester der ganzen Sache gleich wesentlich wohlwollender gegenübersteht.

FAKTEN

- Seltene Kombination aus Prügelspiel und 3D-Shooter
- 3 Schwergradsgrade
- 10 Waffen
- 12 Spezialangriffe
- 14 Level (plus Tutorial)



Dieser Gegner hat die Explosion nicht überlebt; Konoko besaß zum Glück einen Energieschild. (Die Energieanzeige ist der blaue Balken unten rechts.)



Immer mitten in die Fresse rein: »Die Ärzte« lassen grüßen, helfen Konoko aber nicht, wie es so ihre Art ist.

HELDEN UND ANTI-HELDEN



Die Helden: Konoko's Haarfarbe ist ebenso gewagt wie ihr Lebensstil.



Der Antiheld Muro ist genauso stark wie Konoko; auch sonst verbindet die beiden eine Menge.

Ein paar saftige Hiebe

Die Steuerung ist nicht ganz einfach und bis Sie alle Manöver beherrschen, braucht es seine Zeit. Außerdem gibt es noch zwölf Spezialmanöver, die kombinatorische Fähigkeiten verlangen. Für den »Teufelstritt« müssen Sie sich beispielsweise erst hinknien, dann wieder aufstehen und zeitgleich die Tritt-Taste betätigen. Konoko heult dann auf, als hätte jemand 20 weiße Mäuse in ihre Unterwäsche gesteckt, und beharkt die gesamte Umgebung mit Hochfrequenzschrei und Hakentritten. Wahrscheinlich teuflisch. Derartige Manöver verlangen genaues Timing und die rechte Nähe zum Gegner; wenn es aber gelingt, ist die Wirkung verheerend. Anfangs müssen Sie nur wenige dieser Kombinationen auswendig lernen; im Spielverlauf kommen immer mehr hinzu.

Ein weiteres wirksames Mittelchen sind Würfe. Wenn Konoko dem Feind nah genug kommt, kann Sie ihn auf unterschiedlichste Art und Weise durch die Luft wirbeln. Etwa: Über die Schulter werfen. Oder: Mit der Visage voraus in den Boden rammen. Das steigert die Lebensfreude und senkt zugleich die Lebensenergie der Gegner überproportional. Aber aufgepasst: Die Gegner kennen solche Tricks auch, und außerdem beherrschen sie Spezialangriffe, die Konoko nicht abwehren kann. Zum Glück kündigen sie das vorher an. Sie rufen dann zum Beispiel »Elektrofaust« oder »stöhnen« »Kanonenkugel«, Konoko bleibt dann genug Zeit für ein Ausweichmanöver.

Schuss und Schluss

Wie man es von alten Prügelspielen wie »Double Dragon« (wer erinnert sich?) gewohnt ist, darf man auch jede Menge Schusswaffen einsetzen. Diese unterliegen zwei Kategorien: es gibt so genannte ballistische Frie-



Hier wird ein teuflisches Gehirn abgeschaltet: Die roten Strahlen sollten Sie besser nicht berühren.

densstiller (Pistole, Maschinenpistole, Mörser, Zielschkanone) und Energiewaffen (Plasmagewehr, Betäubungsstrahler, oder die eigenartige Screamkanone, die kleine Energiewesen verschießt, welche sich auf jeden außer den Träger der Waffe stürzen). Doch leider finden Sie nur wenig Munition, deshalb sollten Sie diese Waffen sparsam verwenden, da Sie immer nur eine tragen können. Außerdem gibt es einen weiteren Trick: Gegner, die eine Waffe tragen, werden bestmöglich im Nahkampf entworfen und bekommen dann ihre eigene Munition zu schmecken.

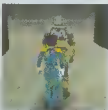
Aber wer sind diese Gegner überhaupt? Sie kämpfen gegen das

so genannte Syndikat unter seinem Anführer Muro. Was der vorhat, ist anfangs überhaupt nicht klar, vermutlich aber Übles. Konoko ist kein normaler, sondern ein genetisch veränderter Mensch und für diese Aufgabe besonders gut geeignet. Sie beilen sich daher, den Anweisungen von Shinatana, ihrer Kommunikatorin, zu folgen oder orientiert sich an einer Art Kompass in der linken Ecke, der anzeigt, wohin Sie als Nächstes müssen. Mit fast jeder bestandenen Mission kommt ein neuer Spezialangriff, ein neuer Gagnetyp oder eine neue Waffe hinzu. Auf Dauer fehlt es dennoch an Abwechslung, da die Story dünn und das Level-Design ideenlos ist.

Meist spürten Sie von einem Raum zum nächsten, prügeln die dort anwesenden Schurken in den Staub und rennen weiter. Im Idealfall müssen Sie vorher noch einen versteckten Schalter finden, um eine neue Örtlichkeit betreten zu können. Gelegentlich sind auch Informations terminals vorhanden; diese geben aber meist nur unausgegorenen Text von sich, Marke: »In dieser Fabrik findet ein →

SIE GESTATTEN DOCH?

Einer der gefährlichsten Spezialangriffe ist dieser Wirbelsäulen-Staucher, der die meisten Gegner sofort außer Gefecht setzt. Voraussetzung: Sie schleichen sich von hinten an.



JOCHEN RIST

Prügelspiele im Double-Dragon-Stil tauchen für PCs etwa so regelmäßig auf wie der Halleysche Komet. Umso erfreulicher ist es natürlich, wenn sich jemand wie Bungie traut, eine gepflegte Aufklatscherei zu verwirklichen. Durch die vielen Schlagkombinationen

»Gepflegte Aufklatscherei!«

und die stetige Lernkurve spielt sich Oni erfrischend anders als restliche »Ich-schlag-zu-und-renn-im-Kreis-herum«-Titel. Die Entwickler konzentrierten sich jedoch so sehr auf die Verdrescher, dass das Drumherum wie Level Design, Texturwahl und Soundkulisse im Schwitzkasten landete. Die Anime-Rechnung geht mit den Charakteren auf – platzt jedoch, sobald man sich die Umgebungsgrafik anschaut. Außerdem nagt die kindische Sprachausgabe nach kürzester Zeit ein Loch ins Actionspieler-Gemüt.

Oni



Munition ist knapp. Sie sollten Ihre Waffen daher am besten nur benutzen, wenn mehrere Gegner erscheinen.

→ gefährlicher, geheimer Versuch statt, aber mehr erfährt du hier nicht, ätschi-bätsch.

Abschlusskritik

Trotz der kurz umrissenen Schwächen und der schwachen Grafik, wie Sie anhand der Screenshots leicht erkennen können, macht das Spiel Spaß. Das liegt vor allem an den geschmeidigen Bewegungen der Hauptfigur. So steril und veraltet auch die Tex-

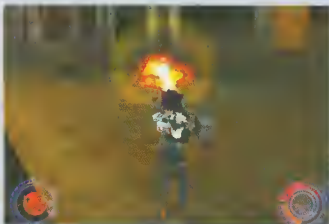
PANZER UND PANZERBRECHER



Barebas ist eine Art lebender Panzer und im Sold des Syndikats: als Zwischengegner macht er sich vorzüglich, da er trotz seiner Schwerfälligkeit nur unter Mühen zu besiegen ist.



Berebas ist in der Lage, Lebensenergie zu regenerieren, außerdem schleudert er die zarte Konoko durch die Gegend, was nicht sehr höflich und ziemlich schmerzhaft ist.



Des Zweikampfs Lösung: Sie schlagen ihn zu Boden und geben ihm in der entstehenden Atempause seine eigene Waffe zu schmecken. Das schlägt ihn zumindest in die Flucht.

GESAMTWERTUNG IM VERGLEICH

Die kleine Alice ist zwar bunt, aber keineswegs friedlicher als der blutünstige Wälgler Ragnar aus Rune. Alice besitzt die beste Grafik, Rune den besten Level-Design der letzten Zeit. Der eiskalte Hitman kränkt an seiner Try-and-Error-Vorgehensweise. Der fürte Teil von Tomb Raider ist immer noch unterkühlt, auch wenn er kaum Neues bietet. Das kann man von Dai nicht behaupten, aber die miese Grafik und die auf Dauer monotone Prügelei verhindern eine höhere Wertung.

Alice	84
Rune	83
Hitman	77
Tomb Raider 5	74
Oni	73

turen der Umgebung wirken mögen, Konoko wirbelt sauber animiert durch alle Räume (von ihrem eigenartigen Ranzstil mal abgesehen) und massiert sämtliche Gegnern aufs Schönste die Visage. Hier ein eleganter Sidestep, dort ein handlicher Nackenschlag, Bruce Lee hätte es nicht besser gekonnt. Es ist zudem eine echte Herausforderung, die Gegner ökonomisch abzuservieren, denn selbst auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad gibt es viele Fainda und jede Aktion will wohlüberlegt sein.

Spaßbremsend ist natürlich die trübe Umgebungsgrafik. Man hat das Gefühl, als hätte Bungie mitten in der Auftragsarbeit für Take 2 die Lust verloren und alle guten Grafiker schon einmal auf Halo angesetzt. Ein weiterer Nachteil: Nur an einigen wenigen Punkten wird automatisch abgespeichert, diese Punkte sind aber oft zu weit auseinander. Von daher gibt es die üb-



Dieser Schuss ging in die Hose

lichen Frustrationsergebnisse: Ein und derselbe Level muss immer wieder angegangen werden, bis man endlich den nächsten Speicherpunkt erreicht. Aber wenn das nicht stört, der wird mit Oni erfrischende Tage erleben. (uh)

UDO HOFFMANN



Dass ich das noch erleben darf: Ein handfestes Prügeispiel auf dem PC, bei dem es Zähne schneit, dass es die reinste Freude ist. Und eine Prise Taktik kommt auch noch dazu: Es ist immer besser, das Terrain zunächst einmal vorsichtig zu sondieren, als blauäugig auf jeden Gegner loszustürmen. Das liegt vor allem an den Waffen und den Verbündeten, die man unterwegs trifft. Dicke Wummen sind sehr hilfreich, aber nur, wenn noch genug Munition da ist. Andere Soldaten und Zivilisten helfen, aber nur, wenn Sie ihnen vorher beistehen.

Auf Dauer freilich wird's monoton. Trotz etlicher neuer Techniken ist das Spielprinzip immer gleich, Ideen wie geschrumpte Gegner oder richtige Storyelemente gibt es zu selten. Wer aber lediglich seinen Alltagsfrust ablassen will und noch dazu mit der Speichermethode klar kommt, kann eigentlich nur zufrieden sein.

»Auf Dauer monoton.«

WERTUNG ONI

- ▲ PRO
- GUTE ANIMATIONEN
- EIN PC-SPIELGEMISCH MIT SELTENHEITSWERT

- ▼ CONTRA
- SCHLECHTE GRAFIK
- EXZESST SPEICHERPUNKTSYSTEM

GRAFIK:	80
SOUND:	70
EINSTIEG:	70
KOMPLEXITÄT:	70
STEUERUNG:	70
MULTIPLAYER:	70

PCPLAYER
SPIELSPASS
73

Schachspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

CHESSMASTER 8000

ENTWICKLER: Mattel VERTRIEB: Mattel TESTVERSION: Verkaufs-
version 1.0 SPRACHE: Englisch (Handbuch deutsch) MULTIPLAY-
ER: bis 2 (Internet, Netzwerk, Modem) INTERNET: www.chessma-
ster.com HARDWARE, MINIMUM: Pentium II/233, 48 MByte RAM
HARDWARE, OPTIMUM: Pentium II/400, 64 MByte RAM

Dass dieser Schach-Titan sogar noch stärker spielt als all seine Vorgänger ist ziemlich egal. Weitaus mehr überzeugen das seine umfangreichen Trainingsmöglichkeiten.

Hautzutage muss man schon ein gestandener Großmeister sein, um es mit einem modernen Schachprogramm aufzunehmen. Dies gilt auch und gerade für die Chessmaster-Serie, die neben der »Fritz«-Reihe zu den stärksten digitalen Schachpartnern zählt.

»Die hohe Kunst der Schachstrategie.«

Wenn Hersteller Mattel damit wirbt, dass der »Chessmaster 8000« noch stärker spielt als seine Vorgänger, dann ist das in etwa so, als wenn man gegen Ben Johnson im 100-Meter-Sprint antritt und der dank einer neuen Vitaminspritze sogar noch ein Sekündchen schneller läuft. Also sollte Otto-Normal-Spieler Schachprogramme in erster Linie nach ihrer Funktionalität und ihrem Variantenreichtum beurteilen, und hier bietet der Chessmaster 8000 mehr als die Konkurrenz.

So bekommen Sie viele Möglichkeiten, Ihr Schachspiel Schritt für Schritt zu verbessern. Neben einer

»Schule« existiert ein Trainingsraum, in dem Sie die hohe Kunst der Schachstrategie, etwa die Behandlung von Standardstellungen und Endspielen ausführen pauken.

Dazu kommen Gegner, die individuelle Spielstile pflegen: Der eine bunkert sich gern ein, der andere bevorzugt das Leicht-Figurespiel. Außerdem können Sie sich Ihren Partner nach Spielstil und Stärke individuell zusammenbauen. In der Arena kämpfen Sie gegen zunehmend mächtigere Gegner. So erhalten Sie einen ziemlich präzisen ELO-Wert Ihrer eigene

Spielstärke und können sich dann mit absolut gleichrangigen digitalen Sparringspartnern messen.

Ein kleiner Wermutstropfen bleibt jedoch: Leider fehlen in der Datenbank die Spiele des letztjährigen Duells, in dem Kramnik Kasparov den WM-Titel entriß. Und im Gegensatz zum Erzrivalen »Fritz«, der sich mit nachgeschobenen Erweiterungsdisketten aktualisieren lässt, müssen Sie die Datenbanken des Schachmeisters umständlich per Hand updaten. (md)



MANFRED DÜY

Zumindest ein Schachprogramm sollte jeder wahre Strategiefan sein Eigen nennen, und falls Sie nicht zu den Profispielern gehören - die besser zum analysestärkeren Fritz greifen - machen Sie mit diesem Schachmeister den derzeit besten Griff.

Bis auf das Versäumnis, kein bildschirmfüllendes oder skalierbares Brett anzubieten, gehen Handhabung, Optionsvielfalt und Präsentation voll in Ordnung. Die mit rund 2700 ELO-Punkten anzusehnde Spielstärke besitzt sowie ein großmeisterliches Niveau. Für Gelegenheitsspieler besonders attraktiv sind jedoch die vielen abrufbaren Schachpartner und Spielstile. Die garantieren, dass selbst der schwächste Kaffeehausspieler Triumphe feiern darf.

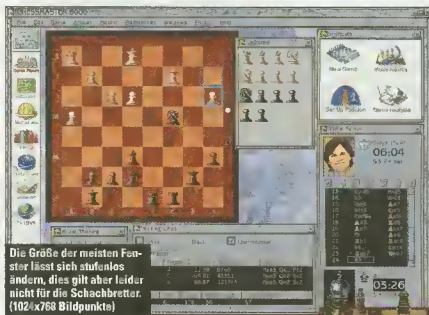
»Attraktive Schachpartner und Spielstile.«

WERTUNG CHESSMASTER 8000

▲ PRO	GRAFIK:	50
• SPIELT GROßMEISTERLICH	SOUND:	40
• VIELE SPIELSTILE	EINSTIEG:	80
▼ CONTRA	KOMPLEXITÄT:	80
• KEIN BILDSCHIRMFÜLLEN-DES BRETT	STEUERUNG:	80
• ERÖFFNUNGEN NUR PER HAND ERWEITERBAR	MULTIPLAYER:	60

PCPLAYER
SPIELSPASS

80



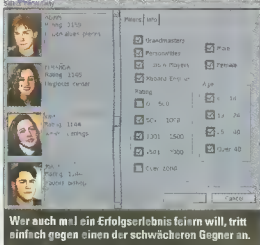
Die Größe der meisten Fenster lässt sich stufenlos ändern, dies gilt aber leider nicht für die Schachbretter. (1024x768 Bildpunkte)



Insgesamt stehen 34 2D- und 3D-Schachbretter und 14 Figurensätze zur Auswahl. Die meisten davon sind allerdings mehr als nur zweckdienlich.

FAKTEN

- Vielleicht anpassbare Spielstile
- 34 2D- und 3D-Schachbretter
- 14 Figurensätze
- Umfangreiche Trainingsprogramme für Einsteiger und Fortgeschrittene
- Über 70 Eröffnungsbibliotheken
- Umfangreiche Datenbank mit 530.000 Meisterspartien



Wer auch mal ein Erfolgsresultat feiern will, tritt einfach gegen einen der schwächeren Gegner an.

Was soll ich spielen?

Aktuelle Empfehlungen der Redaktion

Action

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
ST VYAGER ELITE FORCE 88	12/2000	
GIANTS CITIZEN KABUTO 88	2/2001	
GIANTS CITIZEN 82	12/2000	
Budget-Tipp: Unreal Tournament (30 Mark) 87	9/99	

Rennspiele

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
COLIN MCGRAE RALLY 2	88	1/2001
GRAND PRIX 3	87	9/2000
NEED FOR SPEED 5	86	5/2000
Budget-Tipp: Driver (30 Mark)	83	11/99

Sport(Action)

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
NHL 2001	92	12/2000
FIFA 2001	91	13/2000
NBA 2000	89	1/2001
Budget-Tipp: NBA Live 2000 (30 Mark)	89	1/2000

Strategie (Runden)

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
JAGGED ALLIANCE 2	87	6/99
HEROES OF M&M 3	85	6/99
P.B. UNT. BARBAROSSA	82	10/2000
Budget-Tipp: Jagged Alliance 2 (20 Mark)	87	6/99

Action-Adventures

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
NO ONE LIVES FOREVER	90	13/2000
ALICE	84	1/2001
RUNE	83	12/2000
Budget-Tipp: System Shock 2 (30 Mark)	80	1/99

Adventures & Rollenspiele

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
BALDUR'S GATE 2	92	12/2000
DIABLO 2	90	6/2000
MONKEY ISLAND 4	83	13/2000
Budget-Tipp: Baldur's Gate - Din Segn (50 Mark)	2/99	

Simulationen

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
Mech Warrior 4	88	1/2001
CRIMSON SKIES	86	11/2000
TACHYON - THE FRINGE	85	7/2000
Budget-Tipp: Mech Warrior 3 (30 Mark)	82	7/99

Strategie (Echtzeit)

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
SACRIFICE	85	13/2000
C&C: Alarmstufe Rot 2	85	11/2000
SUDDEN STRIKE	82	11/2000
Budget-Tipp: Command & Conquer: L. A. der Ehre (20 Mark)	82	11/99

Wirtschaft & Aufbau

SPIELENAME	WERTUNG	TEST IN
CALL TO POWER 2	85	13/2000
HERSCHER O. OLY ZEUS	82	12/2000
CULTURES	78	10/2000
Budget-Tipp: Civilization: Call to R. (20 Mark)	80	5/99

TOPODERFLOP

Jeder Redakteur darf an dieser Stelle per Pfeilwertung ausdrücken, ob ihm ein Spiel privat interessiert. Diese Wertungen sind völlig subjektiv und spiegeln daher auch Genrevorlieben wieder. Bei Ausgeben Teststell beschränken wir uns auf die wichtigsten Titel des Monats.

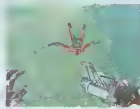
SPIEL	PUNKTE	SEITE	MANFRED DÜY	HOFFMANN	DAMIAN KNAUS	LUC MARTIN	JOE NETTELBECK	JÖCHEN RIST	MARTIN SCHNELLE	STEFAN STIEGL	THOMAS WERNER
Much Warrior 4: Vengeance	87	96	→	→	→	→	→	→	→	→	→
Chestermaster 8000	80	125	→	→	→	→	→	→	→	→	→
Theme Park Manager	78	116	→	→	→	→	→	→	→	→	→
Oni	73	122	→	→	→	→	→	→	→	→	→
Starpena	72	98	→	→	→	→	→	→	→	→	→
Stupid Invaders	72	106	→	→	→	→	→	→	→	→	→
World Championship Snooker	71	114	→	→	→	→	→	→	→	→	→
Hostile Waters	70	110	→	→	→	→	→	→	→	→	→
Worms World Party	69	92	→	→	→	→	→	→	→	→	→
Blind Witch Volume 2: The Ely-Knower Tale, dt. Vers.	68	95	→	→	→	→	→	→	→	→	→
Maho	68	112	→	→	→	→	→	→	→	→	→
102 Dalmatiner	62	94	→	→	→	→	→	→	→	→	→
Kiss Piaball	62	121	→	→	→	→	→	→	→	→	→
Warm Up! GP 2001	56	104	→	→	→	→	→	→	→	→	→
Siege of Avalon	53	105	→	→	→	→	→	→	→	→	→
Hugo: Das Geheimnis des kolumbianischen Sonnensteins	43	114	→	→	→	→	→	→	→	→	→
Hugo & Oshanginsel 2	42	114	→	→	→	→	→	→	→	→	→
Snooker	42	114	→	→	→	→	→	→	→	→	→
Quartz World	33	102	→	→	→	→	→	→	→	→	→
Rache der Sumpfhühner 3, Die	22	103	→	→	→	→	→	→	→	→	→
Combat Command 2: Omega Forward	21	113	→	→	→	→	→	→	→	→	→

DIE BESTEN SPIELE DER LETZTEN DREI AUSGABEN

SPIELENAME	GENRE	PUNKTE	AUSGABE
Baldur's Gate 2 (deutsch)	Rollenspiel	91	13/2000
FIFA 2001	Sport	91	13/2000
Diablo 2 X-Mas Edition	Action-Rollenspiel	90	01/2001
No one lives forever	Action-Adventure	90	13/2000
Colin McRae Rally 2	Rennspiel	88	01/2001
Counter-Strike	Action	88	01/2001
Half-Life Generation 2	Action	88	02/2001
Much Warrior 4	SF-Simulation	88	01/2001
Giants Citizen Kabuto	Action-Strategie	86	02/2001
Links 2001	Sport	86	13/2000
Virtual Pool 3	Sport	86	02/2001
American McGee's Alice	Action-Adventure	85	01/2001
Snecifica	Action-Strategie	85	13/2000
Sacrifice (deutsch)	Action-Strategie	85	02/2001
Call to Power 2	Wirtschaftssimulation	85	13/2000
Escape from Monkey Island	Adventure	83	13/2000
Star Trek DS 9: The Fallen	Action-Adventure	82	01/2001
Star Trek: The Fallen (deutsch)	Action-Adventure	82	02/2001
SWAT 3: Close Quarter Battle Elite Edition	Action	82	13/2000
Everquest: The Scars of Velious	Rollenspiel Online	81	02/2001
Ground Control: Dark Conspiracy	Strategie	81	02/2001
Jagged Alliance: Unfinished Business	Strategie	81	13/2000
Jagged Alliance 2: Unfinished Business 2 (deutsch)	Strategie	81	01/2001
Onkur 3: Team Arena Add-On	Action	81	02/2001
Sheep	Geschicklichkeit	81	13/2000
Technomage	Rollenspiel-Adventure	81	01/2001
Delta Force: Land Warrior	Action	80	13/2000
Kicker Fussballmanager 2	Wirtschaftssimulation	80	13/2000
B 17: The mighty Eight	Flugsimulation	79	01/2001
Insane	Rennspiel	79	13/2000



Counter-Strike



No one lives forever



Baldur's Gate 2



FIFA 2001

HALLOFFAME THEME PARK

Das Verblüffendste an dieser äußerst erfolgreichen Vergnügungssimulation ist vor allem, dass es bislang gerade mal ein einziger Konkurrent wagte, das gewinnträchtige Erfolgsrezept abzukupfern.

Dabei dürfte es kaum ein reizvolles Thema für eine Wirtschaftssimulation geben, als das eines Vergnügungsparks.

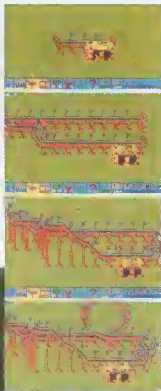
Wer jemals einen Rummelplatz besucht hat, weiß wovon die Rede ist. Ob Cannstatter Wasen, 5 Cranger Kirmes, Hamburger Dom

oder Oktoberfest, alljährlich gönnen sich Millionen begeisterte Vergnügungssüchtige einen Besuch auf dem Rummelplatz.

Was also liegt näher, als all die spektakulären Achter-, Wasser-, Geister- und Was-Weiß-ich-Bahnen samt all den Karussells, Fressbuden und Kirmesmelodien in eine bonbonbunte Wirtschaftssimulation zu pfechen? Wie lukrativ diese Thematik ist, bewies das im vorletzten Jahr entstandene »Rollercoaster Tycoon«. Das dreiste »Theme Park«-Plagiat tummelt sich seit Jahr und Tag in den amerikanischen Charts und mauerte sich trotz seiner umständlichen Bedienung und durchschnittlicher Optik sogar zum meistverkauftesten US-Spiel des Jahres 1999.

Als Manager hatten Sie bei »Theme Park« die in Echtzeit betriebene Aufgabe, auf einer räumlich begrenzten Wiese einen Rummelplatz zu errichten und den Besucherscharen möglichst viel Geld aus der Tasche zu locken. Durch fleißige Forschungstätigkeit entwickelten Sie über 40 Attraktionen vom schlichten Eisstand bis hin zur ehrfurchtgebietenden Achterbahn. Letztere durften Sie übrigens mit all ihren Kurven und Loopings individuell zusammenzimmern. Reizvoll auch, dass die Fahrgeschäfte und Fressbuden logisch miteinander verknüpft wurden: Wer etwa vor dem Eingang einer Achterbahn einen Boulottenbräter platzierte,

Achterbahn im Eigenbau. Schon lange vor dem Rollercoaster Tycoon konnten Vergnügungssüchtige bei Theme Park eine Bachelstunde einlegen.



Für die hier gezeigte SVGA-Auflösung brauchte es schon einen wahren High-End-Rechner: Ein reher teuchner 486er mit 33 MHz musste her

WUSSTEN SIE DASS...?

- ... dass Theme Park zunächst als Disketten-Version und erst zwei Monate später als CD-Ausgabe mit 130 MByte zusätzlichen 3D-Animationen erschien?
- ... dass Theme Park leider auf den meisten heute gängigen Rechnern viel zu schnell läuft und dort praktisch unspielbar ist?
- ... dass der einzige thematische Ausreißer der Theme-Serie »Theme Hospital« war? Dia (abgesehen von der Schwarzwaldhölle) viel leicht abgefahrenste Krankenhaus-Simulation überhaupt entstand 1995.
- ... dass Theme Park vom »Blech & White-Macher Peter Molyneux stammt?
- ... dass des Wunderkind Denis Hassabis als weltweit bester zwölfjähriger Schachspieler gilt, bevor er mit 16 Jahren als Co-Designer von Theme Park fungierte? Als 21-Jähriger gründete er dann mit den Elixir Studios seine eigene Firma und bastelt dort zurzeit an der epochalen Polit-Simulation »Republic«.



Die Denkblasen über den Besuchern symbolisieren deren aktuelle Befindlichkeit wie Hunger, Ärger, Überdross

konnte sicher sein, dass sich verressene Fahrgäste nach der rasanten Fahrt mitten auf der Straße übergaben. Um solche Ferkelleien musste sich zuvor angeheueres Personal kümmern, und jeder einzelne Besucher schlepte eine eigene Statistik über seine Finanzen und derzeitigen Bedürfnisse mit sich herum. Für reichlich Abwechslung sorgte zudem eine Mehrspieler-Option, dort durften Sie der Konkurrenz etwa randalierende Rockerbanden auf den Hals hetzen. Solospieler mussten sich dagegen hauptsächlich an der Börse mit den nachgergesteuerten Konkurrenz-Parks herumärgern. (md)



Herrreispaazier: Wenn erst mal ein paar Attraktionen locken, kommen die Besucher in Massen.

THEME PARK

- Erstveröffentlichung: 1994
- System: PC, Amiga
- Hersteller: Bullfrog
- Historisch wertvoll, weil ...
- ... es die erste erwähnswerte Rummelplatz-Simulation war.
- ... Theme Park bewies, dass Wirtschaftssimulationen auch lustig sein können.
- ... der Megaseller »Rollercoaster Tycoon« schamlos bei Theme Park abgekupfert hat.
- ... Theme Park eines der ganz wenigen Spiele ist, das als Originalversion sowohl auf Diskette als auch auf CD erschien.
- ... der Riesenerfolg von Theme Park eine ganze »Theme«-Serie nach sich zog. Einen Testbericht des neuesten Sprosses »Theme Park Manager« lesen Sie ab Seite 116.



SPARSCHWEIN

In diesem Monat regneten die Spielesammlungen regelrecht auf uns herab. Hier präsentieren wir Ihnen die interessantesten Budget-Titel.

Game-Hits 1



Zehn Spiele unterschiedlicher Genres bietet die neue Sammlung Game-Hits 1 von JoWood.

Die österreichische Spielefirma JoWood Productions steigt nun auch in den Compilation-Markt ein. Bei »Game-Hits 1« finden sich auf zehn CDs genauso viele, höchst unterschiedliche Titel. Mit dabei sind das hervorragende Strategiespiel **Civilization: Call to Power**, das Motorradrennspiel **GP 500** und das spannende Action-Spektakel **Mech Warrior 3**. Das Action-Adventure **Max Montezuma**,

der Action-Titel **Mayday**, das Rennspiel **Spirit of Speed 1937** und die Flugsimulation **Flying Saucer** zählen zu den weniger spannenderen Titeln. Ordentlich, wenn auch technisch etwas angestaubt ist das 3D-Adventure **King's Quest B: Maske der Ewigkeit**. **X-Com: Interceptor** bietet heute eher durchschnittlichen Strategiespaß, aber dafür werden Simulationsfreunde mit **M1 Tank Platoon 2** ihre helle Freude haben. Für 50 Mark ist die pralle Spielesammlung ab sofort erhältlich.



INFO COMPILATION

HERSTELLER: JoWood Productions
PREIS: 50 Mark



Game-Hits 2

Eine Spielesammlung reicht JoWood wohl nicht und so gibt es mit den »Game-Hits 2« zehn weitere Spiele. Den Auftakt bildet das phantastische Action-Rennspiel **Interstate 82**. Auch der rund zwei Jahre alte Action-Titel **Heretic 2** bietet für heutige Verhältnisse tolle Grafik und sorgt für viel Spannung. Strategiefreunde kommen mit der **Lords of Magic: Special Edition** auf ihre Kosten. Mit telmaß sind das Strategiespiel **Industrie Gigant: Gold Edition**, die Handlungssimulation **Piraten** und das Flugprogramm **Fighter Squadron**. Grauenhaft schlecht ist hingegen die Simulation **Genetic Evolution**. Dafür dürfen sich Nostalgiker über die Neuauflage des Spielhallenklassikers **Asteroids** freuen und auch die Mech-Simulation **Heavy Gear 2** bietet überdurchschnittliche Kost. Eher lahm ist dagegen das Strategiespiel **Police Quest Swat 2**. Die paar guten Titel rechtfertigen aber dennoch den Kauf der Spielesammlung zum Preis von etwa 50 Mark.



Die zweite Spielesammlung von JoWood bietet auch einige interessante Titel.

INFO COMPILATION

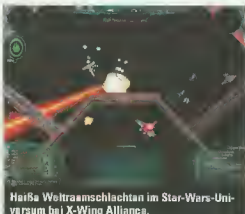
HERSTELLER: JoWood Productions
PREIS: 50 Mark



X-Wing Alliance

Trübe Aussichten für Ihre berufliche Laufbahn: Als Sohn einer Händlerfamilie schlagen Sie sich in der Rolle eines Kaufmanns durchs Leben, als das Imperium die Heimatbasis Ihrer Verwandten für immer dichtet. Grund dafür sind angebliche Sympathien mit der Rebellion. Der Frust ist natürlich groß, und so machen Sie sich auf zu einem Allianzstütz-

punkt, um beim Kampf gegen den Imperator mitzuhelfen. In schon etwas betagter 3D-Grafik kämpfen Sie mit den aus den Filmen bekannten Raumschiffen wie den A-, B-, X- und Y-Wings. Neben diversen Bewachungs- und Angriffsmissionen nehmen Sie auch interessantere Aufträge an, wie beispielsweise die Befreiung gefangener Familienmitglieder. Die Star-Wars-Flugsimulation ist zwar nicht mehr auf dem neusten Stand der Technik, Atmosphäre und Missionsdesign gleichen dies aber problemlos aus. Auf der Seite der Rebellen kämpfen Sie schon für 20 Mark.



Heiße Weltraumschlachten im Star-Wars-Universum bei X-Wing Alliance.

WERTUNG BUDGET

GENRE: SF Simulation
HERSTELLER: LucasArts/Atari
PREIS: 20 Mark
GETESTET IN: PC Player 5/99
DAMALIGE WERTUNG: 65

PCPLAYER SPIELSPASS

83

Finden statt Suchen!



Bevor Sie woanders vergeblich suchen, kommen Sie doch gleich zur Pyramide. Hier finden Sie vom Kultspiel bis zur Anwendung alles, um Ihren PC zu füttern. Und zwar für 3,- 5,- 10,- 15,- oder höchstens 20,-DM.*

*unverbindliche Preisempfehlungen

Die Pyramide finden Sie in den Filialen der Firmen: Kaufhof, Horten, Saturn, ProMarkt(Wegert), Atelco, Alpha Tecc, Vobis, Marktkauf, dixi, Office World, Staples, Toys R Us, Novo-Ratio, real,- sowie im gutsortierten Fachhandel.

Weitere Infos unter:

Tel: 0800/ 25 25 800 (freecall)

www.software-pyramide.de



20,- DM

Caesar 3



20,- DM

Autobahnraser 2



20,- DM

Test of Time



Die Pyramide®

Futter für Ihren PC

oktronic
by SOFTWARE & SERVICES

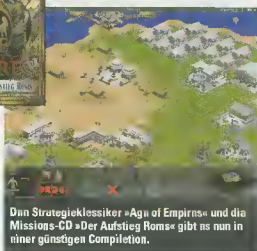
Sparschwein

Age of Empires Compilation

Obwohl es schon seit einiger Zeit den Nachfolger gibt, ist der Klassiker **Age of Empires** immer noch in den Verkaufslisten vertreten. Sie nehmen ein antikes Volk unter Ihre Fittiche, das Sie durch Expansion und Erforschung neuer Technologien zu einer kampfstarke Supermacht heranzüchten müssen. Die im Paket enthaltene Missions-CD **Der Aufstieg Roms** bietet neben neuen Feldzügen auch vier frische Völker wie die Römer, Karthager, Palmyrer und die Mazedonier. Die Größe der Landkarten nahm bei der Erweiterungs-CD etwas zu und auch neue Terrains wie Hochgebirge oder Inselwelten sind



dabei. Das Hauptprogramm und die Missions-CD, die damals allein schon mit rund 60 Mark zu Buche schlug, sind nun in einer Sammlung für gerade mal 25 Mark erhältlich.



Den Strategieklassiker »Age of Empires« und die Missions-CD »Der Aufstieg Roms« gibt es nun in einer günstigen Compilation.

INFO COMPILATION

HERSTELLER: Microsoft/Ak-Intronic
PREIS: 25 Mark



Descent: Venture Pack

Die Schwindel erregenden Flüge durch die irrgartenmäßigen Minen von Descent zählten einst zu den ersten Highlights für 3D-Grafikkarten. Liebhaber des 3D-Spiels

kommen nun mit dem »Descent: Venture Pack« voll auf ihre Kosten. Von den Klassikern **Descent 1 & 2**, die noch für DOS programmiert wurden, bis zum dritten Teil samt Missions-CD **Descent 3: Mercenary** ist alles dabei. Letztere bietet noch für den aktuellen Teil einen Missions-Editor. Für etwa 50 Mark bekommen Sie eine Sammlung von Klassikern, die auch heute noch herausfordernde Action bieten.



INFO COMPILATION

HERSTELLER: Interplay
PREIS: 50 Mark



Descent samt: Alle drei Teile samt Missions-Editor im »Venture Pack«.

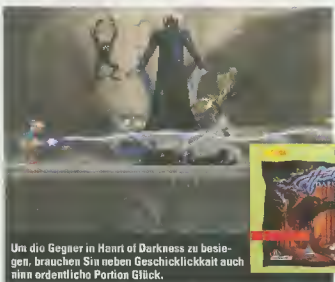
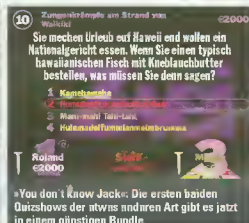


Jack Quizpack

Deutschland befindet sich ja momentan im Ratetleber. Zum spannenden, aber etwas ersten »Wer wird Millionär« bietet die witzige Atmosphäre der Quizspiele **You don't know Jack 1 & 2** einen tollen Kontrast. Mit zusammen 1500 Fragen aus allen möglichen Wissensbereichen, die in einer unerreicht schrägen Weise vom virtuellen Moderator herübergebracht werden, kommt vor allem mit mehreren Spielern Hochstimmung auf. Wenn Sie auch bei Lauten Eindruck schinden wollen, die ansonsten nichts mit Computerspielen zu tun haben wollen, sollten Sie für rund 50 Mark zuschlagen.

INFO COMPILATION

HERSTELLER: Berkeley Systems/Take 2
PREIS: 50 Mark



Heart of Darkness

Was bei einer Sonnenfinsternis so alles passieren kann: Andys geliebter Hund wird während des Spektakels in eine fremde Dimension gesaugt. Der stolze Besitzer lässt das natürlich nicht auf sich sitzen und eilt in einem selbstgebastelten Fluggerät hinterher. In der Schattenwelt klettern und kämpfen Sie sich durch zweidimensionale Welten, die zwar etwas pixelig aussehen, dafür aber recht nett animiert sind. Ein leichtes Spiel haben

Sie dabei nicht, denn die Gegner fallen meist schwerwie über Sie her. Tolle Zwischenszenen und Orchestermusik entschädigen ein wenig für die mageren Spielgrafik. Das knifflige Action-Adventure ist ab sofort für günstige 13 Mark erhältlich. (dk)

WERTUNG BUDGET

GENRE: Action-Adventure
HERSTELLER: Idgames/Green Pepper
PREIS: 13 Mark
GETESTET IN: PC Player 8/98
DAMALIGE WERTUNG: 70

PCPLAYER SPIELSPASS

67

Aktuelle Spielesammlungen

Titel	Inhalt	Hersteller	Preis	Player-Kauf Tipp
Age of Empires Compilation	1 Age of Empires inkl. Missions-CD	Microsoft/Aktronic	25 Mark	1
Blizzard Anthology	2 Diablo, Warcraft + Missions-CD, Warcraft 2 + Missions-CD	Blizzard/Havas Interactive	60 Mark	1
Descent: Venture Pack	3 Descent 1-3 + Mission-CD	Virgin/Interplay	65 Mark	1
Gamers Choice	4 Age of W., Battle of Britain, Eastern Front 2, Fly, Flying Heroes, GTA2, Hidden & Dang, Martian Gothic, Railroad Tycoon 2, Tzar	Take 2 Interactive	50 Mark	1
Game Gallery Millennium Edition	5 Shadow Man, Re-Volt, Racing Simulation, Test Drive Off Road 2, Seven Kingdoms Ancient Adversaries, Siedler 2, Spearhead, Air Warrior 3, Gex 3D, Snow Wave Avalanche, Machines, Turok 2	Swing Entertainment	50 Mark	1
Game Gallery Vol. 1	6 Anstoss 2, Forsaken, Rent-A-Hero, Constructor, Heroes of Might & Magic 2, Castrol Honda Superbike, Test Drive 4, Jack Nicklaus 5, Turok, Deadlock 2, Judge Dredd Pinball, Uprising, Johnny Herbert's Grand Prix, F/A-18 Hornet 3.0, Vermeer	Swing Entertainment	20 Mark	1
Gold Games 3	7 Tomb Raider, Links LS 98, Flying Corps, Panzer General 3D, Imperialismus, War Wind 2, Bundesliga Manager 97 Gold, Virtua Fighter 2, P.O.D., Subculture, World Football, G-Nome, Joint Strike Fighter, Pro Pinball, Timeshock, Soldiers at War, Have a Nice Day, Demon World, Pazifik Admiral, Warbirds, Bilgii	Topware	30 Mark	1
Game Hits 1	8 Civilization: Call to Power, Flying Saucer, GP 500 Kings, Quest: 8, M1 Tank Platoon 2, Max Montezuma, Mayday, Mech Warrior 3, Spirit of Speed, X-Com: Interceptor	Jowood Prod.	50 Mark	1
Game Hits 2	9 Asteroids, Fighter Squadron, Genetic Evolution, Heavy Gear 2, Jerric 2, Industrie Gigant: Gold, Interstate 82, Lord of Magic: Special Edition, Pirates, Police Quest: SWAT 2	Jowood Prod.	50 Mark	1



Gold Games 4	10 3D Ultra Pinball, Caesar 2, Descent FreeSpace, Diablo, Die by the Sword, DSF Fußballmanager 98, Fallout, Fallout 2, Knights & Merchants, Leisure Suit Larry 7, M.A.X. 2, Might & Magic 6, Pandemonium 2, Police Quest SWAT 2, Pro Pilot 98, Rayman, Redline Racer, Robo Rumble, S.C.A.R.S., Uprising 2, V 2000	Topware	70 Mark	1
Gold Strategy Games	11 Jagged Alliance 2, Septerra Core, Gorky 17, Earth 2150 V2.0, Emergency, Robo Rumble	Topware Int.	35 Mark	1
Jack Quizpack	12 You don't know Jack 1+2	Take 2 Int.	50 Mark	1
Larry Collection	13 Leisure Suit Larry 1-7, Larry Casino, Laffer Utilities	Sierra/Havas Inter.	40 Mark	1
Monkey Island Collection	14 Monkey Island 1-3	LucasArts/THQ	30 Mark	1
Play the Games, Vol. 2	15 C&C, Warhammer: Dark Omen, Sid Meier's Gettysburg, Superbike WCS, Future Cop L.A.P.D., Heart of Darkness, V-Rally, Herrscher der Meere, Airline Tycoon, Die Schlümpfe, Gangsters, Tomb Raider 2, Deathtrap Dungeon, Flight Unlimited 2, World League Soccer	Infogrames/Electronic Arts	70 Mark	1
Play the Games, Vol. 3	16 Commandos, Dark Project, Die Volker, Driver, Dune 2000, Dungeon Keeper 2, Fritz 5 32, Outcast, Populous the Beginning, Silver, Sports Cars GT, Supreme Snowboarding, Tomb Raider 3, Ultima Online, Renaissance, Warzone 2100	Eidos Interactive	70 Mark	1
Totally Unreal	17 Unreal + Missions-CD, Unreal Tournament + Bonus-Karte	GT Inter./Infogrames	30 Mark	1



Sparschwein-Liste

Damit Sie immer auch ältere, preisgünstige Wiederveröffentlichungen auf einen Blick parat haben, wurden die wichtigsten Titel und Spielesammlungen in dieser nützlichen Liste zusammengestellt.

Aktuelle Budget-Titel

Titel	Genre	Test in Ausgabe	Hersteller	Wertung	Preis	Player-Kaufip
Age of Empires	Strategie	12/97	Microsoft/ak-tronic	86	20 Mark	0
Alpha Centauri	Wirtschaftssimulation	3/98	Hexavex/Electronic Arts	23	81	0
Anno 1602	Wirtschaftssimulation	5/98	Sunflowers/Infogrames	82	40 Mark	0
Baldur's Gate - Die Saga	Rollenspiel	2/99	Boware	83	50 Mark	0
Caesar 3	Wirtschaftssimulation	12/98	Sierra/ak-tronic	80	20 Mark	0
Civilization: Call to Power	Wirtschaftssimulation	5/99	Activision/ak-tronic	80	20 Mark	0
Civilization 2: Test of Time	Strategie	10/99	Microprose/ak-tronic	79	20 Mark	0
Colin McRae Rallye - Classic	Rennspiel	10/98	Codemasters	79	30 Mark	0
Command & Conquer 2: Alarmst. Rot	Strategie	12/98	Westwood/Electronic Arts	68	20 Mark	0
Commandos	Strategie	7/98	Eidos Interactive/ak-tronic	85	20 Mark	0
Commandos: Im Auftrag der Ehre	Strategie	5/99	Eidos Interactive/ak-tronic	82	20 Mark	0
Curse of Monkey Island	Adventure	1/98	Lucas Arts/THQ	83	20 Mark	0
Dark Project: Der Meisterdieb	Action-Adventure	2/99	Eidos Interactive/ak-tronic	86	20 Mark	0
Dark Reign	Strategie	11/97	Activision	74	20 Mark	0
Darkstone	Action-Rollenspiel	10/99	Delphine/Electronic Arts	78	30 Mark	0
Death Kerk	Action	12/98	Melbourne House/Infogrames	80	20 Mark	0
Diablo	Action-Rollenspiel	2/97	Blizzard/ak-tronic	80	20 Mark	0
Diablo + Hellfire	Action-Rollenspiel	2/97	Blizzard/Havas Interactive	80	40 Mark	0
Driver	Rennspiel	11/99	GT-Interactive/Infogrames	83	30 Mark	0
Dungeon Keeper Gold	Strategie	12/97	Bullfrog/Electronic Arts	76	30 Mark	0
Dungeon Keeper 2	Strategie	8/99	Bullfrog/Electronic Arts	83	30 Mark	0
Dynasty General Classic	Strategie	11/98	SSF/Mattel Interactive	83	40 Mark	0
European Air War	Simulation	12/98	Microprose/Habibo Interactive	78	50 Mark	0
Falout 2	Rollenspiel	1/99	Interplay	85	50 Mark	0
Freespace 2 - Dimension Pack	SF-Simulation	12/99	Vollition/Interplay	86	50 Mark	0
Gabriel Knight 3 Gold	Adventure	12/00	Sierra/Havas Interactive	80	50 Mark	0
Gangsters	Wirtschaftssimulation	1/99	Eidos/ak-tronic	74	20 Mark	0
Grim Fandango	Adventure	1/99	LucasArts/THQ	81	50 Mark	0
GTA 2	Action	12/99	Rockstar/Take 2 Interactive	81	50 Mark	0
Half-Life-Generation Pack	Action-Adventure	12/98	Valve Software/Havas Int.	89	80 Mark	0
Heretic 2	Action	1/99	Activision	82	25 Mark	0
Homeworld	Strategie	11/99	Relic/Havas Interactive	85	40 Mark	0
Incoming	Action	5/98	Rage/CDV	65	50 Mark	0
Indiana Jones & der Turm von Babel	Action-Adventure	12/00	LucasArts/THQ	85	50 Mark	0
Israeli Air Force	Simulation	11/98	Jane's Combat Sim./EA	79	30 Mark	0
Jagged Alliance 2	Strategie	6/99	Sir Tech/ak-tronic	82	20 Mark	0
Jedi Knight & Mysteres of Sith	Rollenspiel	11/98	LucasArts/THQ	45	77	0
Kicker Fußball Manager	Wirtschaftssimulation	11/99	Heart Line	77	30 Mark	0
Knights & Merchants	Strategie	10/98	Topware Interactive/ak-tronic	72	20 Mark	0
Kurt	Sport	3/99	Heart Line	74	35 Mark	0
Mach Warrior 3	SF-Simulation	7/99	Microprose/ak-tronic	82	20 Mark	0
Motocross Madness	Rennspiel	10/98	Microsoft/ak-tronic	65	20 Mark	0
NBA Live 2000	Sportspiel	12/00	EA Sports/Electronic Arts	69	30 Mark	0
NHL Hockey '99	Sport	11/98	EA Sports/Electronic Arts	84	20 Mark	0
N.I.C.E. 2	Rennspiel	12/98	Magic Bytes/ak-tronic	80	20 Mark	0
Oddworld: Abe's Exodus	Action-Adventure	1/99	GT Interactive	80	40 Mark	0
Oddworld: Abe's Oddysee	Action-Adventure	1/98	GT Interactive/Hemming	80	15 Mark	0
Outcast	Action-Adventure	8/99	Infogrames	86	40 Mark	0
Pizza Syndicate Classic	Wirtschaftssimulation	4/99	Software 2000	74	50 Mark	0
Populous: The Beginning	Strategie	12/98	Bullfrog/Electronic Arts	80	30 Mark	0
Powerslide - Rally	Rennspiel	7/99	GT Interactive	83	30 Mark	0
Quest for Glory 5: Drachenfeuer	Adventure	11/99	Havas Interactive	75	40 Mark	0
Railroad Tycoon 2 Gold Edition	Wirtschaftssimulation	12/98	Take 2 Interactive	81	50 Mark	0
Red Baron (incl. Missions)	Simulation	2/98	DynamiX/Havas Interactive	70	25 Mark	0
Red Baron 3D	Simulation	2/98	DynamiX/Havas Interactive	70	40 Mark	0
Rogue Squadron	Action	2/99	LucasArts/THQ	72	50 Mark	0
Rückkehr nach Kronidor	Rollenspiel	2/99	Havas Interactive	77	40 Mark	0
Siedler 3, Die	Wirtschaftssimulation	1/99	Blue Byte/ak-tronic	83	20 Mark	0
Silver	Action-Adventure	5/99	Infogrames	72	25 Mark	0
Speed Busters	Rennspiel	2/99	Ubi Soft	84	25 Mark	0
Starcraft	Strategie	6/98	Blizzard/ak-tronic	84	20 Mark	0
Star Trek: Birth of the Federation	Strategie	7/99	Microprose/ak-tronic	75	20 Mark	0
Star Wars Episode 1: Racer	Rennspiel	8/99	LucasArts/ak-tronic	70	20 Mark	0
Superbike Worlds Championship	Rennspiel	4/99	Milestone/EA Sports	87	30 Mark	0
System Shock 2	Action-Adventure	11/98	Looking Glass/Electronic Arts	80	30 Mark	0
Tomb Raider 3	Action-Adventure	1/99	Eidos/ak-tronic	70	20 Mark	0
Total Annihilation	Strategie	11/97	Cavedog/GT Interactive	78	15 Mark	0
Turok 2 Classic	Action	2/99	Iguane Software/Aclaim	73	50 Mark	0
Unreal	Action	8/98	GT Interactive/ak-tronic	87	30 Mark	0
Unreal Tournament	Action	9/98	GT Interactive/Infogrames	87	30 Mark	0
Viper Racing	Rennspiel	2/99	Sierra/Havas Interactive	69	30 Mark	0
Völker Die	Strategie	7/99	NeoJoy/ak-tronic	77	30 Mark	0
Warzone 2100	Strategie	5/99	Eidos/ak-tronic	75	20 Mark	0
Wheel of Time	Action	12/00	GT Interactive	78	40 Mark	0
Wing Commander Prophecy Classic	Action	2/98	Origin Systems/Electronic Arts	85	30 Mark	0
X Wing Alliance	Action	5/99	LucasArts/ak-tronic	83	20 Mark	0

PLAYER'S GUIDE

BATTLE-OF-LIFE.NET



STEFAN SEIDEL

SÖRRY,
NØ CHARACTERS
AVAILABLE!
BETTER LUCK
NEX+ LIFE!

Zum Glück waren nur meine virtuellen Charaktere betroffen; aber was, wenn auch mein realer Charakter durch zu lange Anwesenheit im Netz in derartige Gefahren kommen könnte - schvupps, ausgesücht aus dem Leben ... »Hoppla, tut uns leid, kommt nicht wieder vor! ...

VIRTUELLER TOD!

Oooh f... (bitte danken Sie sich hier ein sehr gebräuchliches englisches Wort, das äußerstes Mißfallen ausdrückt ...)! Die übliche Überraschung kam völlig unerwartet: In aifrig-hitziger Vorfreude hatte ich mich in Blizzard's battle.net eingeloggt. Sie ahnen es schon: Eine genüssliche Runde Diablo 2 stand an. Oder auch nicht, denn beim Blick auf die Auflistung der verfügbaren Charaktere (alle mit viel Herzblut, Zeitaufwand und immensen Onlinekosten liebevoll erstirrt), erstarb ich völlig:

»St. Seidels Helden? ...
oh, ja, nun, wissen Sie ...«

Sie waren weg! Alle! Weg! Ausgelöscht aus dem virtuellen Dasein! Eiskalte Furcht umklammerte mein Herz, kalter Angstschweiß trat auf meine Stirn, ein Entsetzensschrei entrang sich meiner Kehle. Das konnte, durfte einfach nicht wahr sein!

Als wäre ein Teil von mir für immer in den Tiefen des virtuellen Nirwanas verschwunden, mir von grausiger Hand aus dem Herzen gerissen ... Gewiss, ein paar Recherchen ergeben schon

bald, dass Blizzard die Server runterfahren würde, um ein paar Unregelmäßigkeiten zu beheben (unter anderem den Verlust einiger Hardcore-Charaktere), und man konnte wohl vermuten, dass die Charaktere zwar noch da, aber momentan nicht verfügbar waren. Bis die Server wieder liefen, würde es aber drei Tage dauern ... quälende Ungewissheit marterte mich.

Mit zitternden Fingern loggte ich mich zwei Tage später erneut ein, und - sie waren alle da, unverletzt und bereit, erneut Diablos Monsterhorden gegenüberzutreten. Nochmal Glück gehabt ... Aber was, wenn ich länger ins Ausland führe, ohne Netzzugang? Nach 90 Tagen Inaktivität werden die Charaktere nämlich tatsächlich gelöscht ...

Mögen Sie von derartigen Erlebnissen verschont bleiben!

Mit freundlichen Grüßen

Stefan Seidel

EDITORIAL
3/2001

SACRIFICE TEIL 2



Seite 134

Bei allen guten Gottern:
Kämpfen Sie gegen Pyro und Charmet!

STAR TREK
DS9 - THE FALLEN



Seite 142

Ausführliche Komplettlösung! Retten Sie
als Sisko, Worf und Kira das Universum!

GIANTS



Seite 156

Soldaten, Models und Giganten:
So besiegen Sie den bösen Kabuto!

ALICE



Seite 164

Bizarre Welten. Kämpfen Sie sich
mit Alice durch das Wunderland!

HITMAN



Seite 172

Lösung: Verboten, verfolgen, besitz-
gen. So erfüllen Sie alle Aufträge!

TIPPS & TRICKS

Seite 163, 171

FAXPOLLING

Seite 180

TIPPS HOTLINE

Ihnen genügt es nicht, diesen Monat mit 48 Seiten Tipps, Tricks und Komplettlösungen versorgt zu werden?

Dann schafft unser externes Hotline-Team Abhilfe. Sie können unter der Nummer: 0190 / 87 32 68 11 von 8 bis 24 Uhr heißes Cheats und Lösungen einfordern. Sollte mal ein Tipp nicht in der eigentlichen Datenbank verfügbar sein, recherchiert das Team die Antwort innerhalb von 24 Stunden, sonst gilt die Geld-zurück-Garantie.

Die Gebühr pro Minute beträgt 3,83 Mark.

Tipps & Tricks per Fax*

Sie kommen bei einem Spiel nicht weiter? Kein Problem: Mit unserem Fax-Service können Sie Lösungen zu wichtigen Spielen komfortabel rund um die Uhr abrufen.

Möglichkeit 1:

Faxgerät am Hauptschluss

Wählen Sie mit dem Telefon am Faxgerät die gewünschte Nummer aus der PC-Player-Fax-Datenbank mit einem beliebigen Datenbank. Sobald Sie das Tonsignal (Pfeifen) hören, drücken Sie die Starttaste am Faxgerät. Die Seiten werden dann übertragen.

Möglichkeit 2:

Faxgerät an einer Nebenstelle

Rufen Sie die gewünschte Nummer aus der PC-Player-Fax-Datenbank mit einem beliebigen Telefon aus der Nebenstellenanlage an. Sobald Sie das Tonsignal (erstes Pfeifen) hören, verbinden Sie einfach an das Faxgerät weiter und legen auf.

Kosten: DM 1,21 pro Minute (Die Abrechnung erfolgt über Ihre Telefonrechnung).
Service Provider: DeTeMedien.

Achtung: Bitte beachten Sie die jeweiligen Seitenzahlen der Artikel. Einige Lösungen sind auf Grund der Komplexität der Spiele sehr umfangreich eingeleitet.

* Abruf nur innerhalb Deutschlands möglich.

Spiele-Hotline für PC Player, Mo-So 8-24 Uhr (0190) 873 - 268 - 11 (3,63 Mark/Minute)
Technik-Hotline für PC Player, Mo-So 7-24 Uhr (0190) 882 - 419 - 43 (3,63 Mark/Minute)

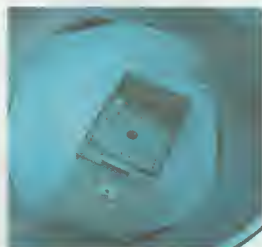
Haupt-Inhaltsverzeichnis aller abrufbaren Artikel: Telefonnummer (0190) 192 464 - 000

Tipps & Tricks zu	Seiten	Telefonnummer
Age of Empires 2	4	(0190) 192 464 - 111
Alphatech Level 1	4	(0190) 192 464 - 111
Age of Empires 2: The Conquerors	12	(0190) 192 464 - 167
Age of Wonders	2	(0190) 192 464 - 132
Alpha Centauri, Einsteiger	1	(0190) 192 464 - 038
Alpha Centauri, Einsteiger	6	(0190) 192 464 - 070
Amazeon	2	(0190) 192 464 - 111
Antarctica	1	(0190) 192 464 - 050
Neu! Insekt: neue Abenteuer	4	(0190) 192 464 - 050
Art: Rise of Rome, Einsteiger	7	(0190) 192 464 - 050
Baldur's Gate	13	(0190) 192 464 - 050
Subquests	5	(0190) 192 464 - 072
Baldur's Gate	4	(0190) 192 464 - 072
Legend of the Sacred Coast	4	(0190) 192 464 - 082
Baldur's Gate 2: Teil 1	6	(0190) 192 464 - 172
Teil 2	12	(0190) 192 464 - 176
Caster 3	2	(0190) 192 464 - 045
Castle of the Dragon	3	(0190) 192 464 - 045
Civilization 2: Test of Time	2	(0190) 192 464 - 112
Coin Master Rally	1	(0190) 192 464 - 036
Comanche Gold	6	(0190) 192 464 - 027
CSC 3: Teufelskammer	6	(0190) 192 464 - 106
CSC 3: Teufelskammer	6	(0190) 192 464 - 143
CSC: Altemple Plot 2	3	(0190) 192 464 - 173
Teil 1 (Sovjets)	4	(0190) 192 464 - 170
Commandos: Im Auftrag der Elbe	5	(0190) 192 464 - 076
Conflict: FreeSpace	6	(0190) 192 464 - 029
Cultures	3	(0190) 192 464 - 171
Dark Project: Der Mordtanz	10	(0190) 192 464 - 059
Dark Project 2: The Media Age	2	(0190) 192 464 - 059
Descent 3	2	(0190) 192 464 - 036
Descent 3	9	(0190) 192 464 - 164
Descent 3	4	(0190) 192 464 - 151
Descent 3: 1. Akt	2	(0190) 192 464 - 151
Descent 3: 2. Akt	6	(0190) 192 464 - 158
Descent 3: 3. Akt	2	(0190) 192 464 - 158
Descent 3: 4. Akt	6	(0190) 192 464 - 068
Descent 3: 5. Akt	6	(0190) 192 464 - 032
Dungeon Keeper 2: Teil 1	5	(0190) 192 464 - 086
Teil 2	6	(0190) 192 464 - 100
Drift	4	(0190) 192 464 - 116
Drift 2000	3	(0190) 192 464 - 117
Drift 2000	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 1	8	(0190) 192 464 - 060
Teil 2	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 3	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 4	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 5	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 6	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 7	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 8	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 9	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 10	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 11	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 12	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 13	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 14	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 15	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 16	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 17	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 18	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 19	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 20	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 21	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 22	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 23	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 24	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 25	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 26	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 27	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 28	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 29	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 30	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 31	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 32	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 33	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 34	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 35	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 36	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 37	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 38	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 39	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 40	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 41	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 42	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 43	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 44	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 45	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 46	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 47	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 48	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 49	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 50	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 51	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 52	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 53	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 54	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 55	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 56	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 57	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 58	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 59	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 60	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 61	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 62	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 63	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 64	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 65	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 66	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 67	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 68	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 69	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 70	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 71	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 72	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 73	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 74	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 75	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 76	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 77	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 78	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 79	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 80	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 81	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 82	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 83	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 84	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 85	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 86	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 87	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 88	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 89	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 90	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 91	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 92	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 93	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 94	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 95	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 96	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 97	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 98	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 99	8	(0190) 192 464 - 060
Drift 2000: Teil 100	8	(0190) 192 464 - 060

Tipps & Tricks zu	Seiten	Telefonnummer
Herzschutts Olymp: Zeus	2	(0190) 192 464 - 180
Herzschutts Olymp: Zeus	7	(0190) 192 464 - 180
Herzschutts Olymp: Zeus	3	(0190) 192 464 - 180
Herzschutts Olymp: Zeus	9	(0190) 192 464 - 119
Herzschutts Olymp: Zeus	6	(0190) 192 464 - 182
Herzschutts Olymp: Zeus	14	(0190) 192 464 - 125
Herzschutts Olymp: Zeus	8	(0190) 192 464 - 084
Herzschutts Olymp: Zeus	5	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	6	(0190) 192 464 - 084
Herzschutts Olymp: Zeus	7	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	9	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	2	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	7	(0190) 192 464 - 084
Herzschutts Olymp: Zeus	8	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	9	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	10	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	11	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	12	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	13	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	14	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	15	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	16	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	17	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	18	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	19	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	20	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	21	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	22	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	23	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	24	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	25	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	26	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	27	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	28	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	29	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	30	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	31	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	32	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	33	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	34	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	35	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	36	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	37	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	38	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	39	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	40	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	41	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	42	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	43	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	44	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	45	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	46	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	47	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	48	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	49	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	50	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	51	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	52	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	53	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	54	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	55	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	56	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	57	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	58	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	59	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	60	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	61	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	62	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	63	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	64	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	65	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	66	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	67	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	68	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	69	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	70	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	71	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	72	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	73	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	74	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	75	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	76	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	77	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	78	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	79	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	80	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	81	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	82	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	83	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	84	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	85	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	86	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	87	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	88	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	89	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	90	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	91	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	92	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	93	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	94	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	95	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	96	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	97	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	98	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	99	(0190) 192 464 - 184
Herzschutts Olymp: Zeus	100	(0190) 192 464 - 184

PCPLAYER

HARDWARE



Es gibt Momente, da würde man das Diskettenlaufwerk am liebsten aus dem Rechner schrauben und in den Papierkorb einbauen.

(A)bbrechen, (w)iederholen, (i)gnorieren

Haben Sie schon mal über die Daseinsberechtigung eines 1,44-MByte-Diskettenlaufwerks nachgedacht? Wenn Sie zur Gattung der PC-Neulinge gehören, ging Ihnen bestimmt schon die Frage im Kopf herum, welchen Sinn ein so mickriges Format in Zeiten von 650-MByte-CD-ROMs und Gigabyte-Festplatten ergibt. Aber trotzdem: Das Diskettenlaufwerk ist in unseren schnelllebigen Zeiten ein wahrer Überlebenskünstler. Seit Ende der 80er Jahre niest sich diese Komponente gekonnt in jedem verkauften PC ein und strotzt dem Fortschritt. Ein Ende ist bis heute nicht in Sicht. Eigentlich hat es außer seiner mickrigen Speicherkapazität keine Vorteile mehr aufzuweisen. Einschleifende Zugriffszeiten, ein interner Einbauschacht geht verloren, der Stromverbrauch steigt, ein Stromkabel weniger für interne Geräte und selbst hochgezüchteten PCs rinnen bei Lade- und Speichervorgängen die Schweißperlen übers Gehäuse. Außerdem gibt es – abgesehen vom »Musikantenstadel« – nichts spannenderes als ein Rechner, der von Disketten bootet. Hinzu kommt, dass die Daten auf einer Diskette höchstens eine Lebenserwartung von zehn Jahren haben. Neulich wollte ich »Ultima 7« von Diskette installieren, als die Installation bei der vierten Diskette

wegen eines Lesefehlers fehlschlug. Dabei war die Version doch erst neun Jahre und neun Monate alt. Argh. Die Hersteller versuchten zwar durch LS-120, Zip- oder ähnliche Laufwerke schnellere Alternativen mit höherer Speicherkapazität einzuführen – die 1,44-MByte-Laufwerke verdrängten sie damit jedoch nicht. Noch immer fungiert die Diskette als Erste-Hilfe-Kasten bei zerbröselten Betriebssystemen. Trotz der ganzen Kritik ist sie meist der letzte Ausweg bei verpulten Windows-Versionen. Auch gibt es beispielsweise kaum etwas komischeres, als eine Netzwerkparty mit High-End-Geräten wo solange verzweifelt vernetzt wird, bis einer »Hat mal jemand ne Diskette?« kreischt. Jetzt, wo sie sich so lange über Wasser hielt, wird sie wohl auch in fünf oder gar zehn Jahren noch unauffällig im Zeheer-Pack die Händlerregale heimsuchen. Die Diskette – ein notwendiges Übel und trotzdem *deus ex machina*. Was für ein Glück, dass es Ultima 7 noch als CD-Version zu kaufen gibt.

Jochem Rist



Hardware-News

■ DVD-Nachfolger, 16-fach CD-Brenner, Intels MP3-Player

SEITE 182



Zukunftsszenario

■ Die Hardware-Welt von morgen und übermorgen

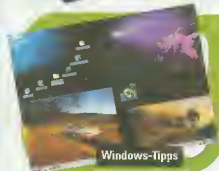
SEITE 184



Xbox enthüllt

■ Jede Menge Neuigkeiten zu Microsofts Spielekonsole

SEITE 188



Windows-Tipps

■ Viele nützliche Tipps zu Windows 95/98 und ME.

SEITE 190



Kurztests

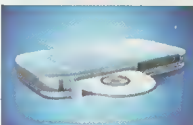
■ All in Wonder Radeon, Claw, Game Theater XP

SEITE 197

HARDWARENEWS

■ DVD-Nachfolger in den Startlöchern ■ Neue AMD-Prozessoren
Intel bringt neuen MP3-Player

DVDS SCHON WIEDER VERALTET?



100 GByte auf nur einer Silberscheibe.
Werden PC-Kunden wirklich wie
erhofft Interesse zeigen?

Im PC-Bereich hat sich die DVD noch nicht richtig etabliert, da arbeitet der amerikanische Hersteller Constellation 3D Inc. schon an einem Nachfolger des Super-Datenträgers. Die »Fluorescent Multilayer Disc« (FMD) soll bis zu 30 separate Datenschichten beherbergen und somit eine theoretische Speicherkapazität von bis zu 100 GByte aufweisen. Laufwerkshersteller LiteOn zeigte bereits Interesse an der neuen Technologie, so dass schon Ende des Jahres erste Geräte für die Super-Silberscheiben auf den Markt kommen könnten. Mögliche Anwendungsgebiete wären zum Beispiel Datenbanken oder die Speicherung ganzer Filmsammlungen. Ob die FMD jedoch auch im privaten Bereich breite Anwendung findet, scheint zumindest in den nächsten Jahren noch äußerst fraglich.

MP3-PLAYER VON INTEL

Chiphersteller Intel will nun auch in den Entertainment-Bereich einsteigen und bringt in den nächsten Wochen den MP3-Spieler »Intel Pocket Concert Audio Player« auf den Markt. Im 128 MByte großen Speicher des Gerätes finden über zwei Stunden Musik in CD-Qualität Platz. Auch ein Radio-Empfänger, auf dem bis zu zehn Sender speicherbar sind, wurde integriert. In den USA kommt der Player mit einem robusten Aluminium-Gehäuse und einem großen Display, das auch den laufenden Titelnamen anzeigt, für circa 300 Dollar auf den Markt. Der Erscheinungstermin für den europäischen Markt ist noch offen.



Der neue MP3-Player von Intel
bietet 128 MByte Speicher und
einen eingebauten Radio-Empfänger.

NEUE AMD-PROZESSOREN

Die ersten Pentium IVs verlassen zurzeit die Fabrihallen, da kontext AMD mit neuen Versionen des Athlon-Prozessors. Noch in diesem Quartal will der Chip-Hersteller die 1,3-GHz-Version seines Rechenkünstlers ausliefern. Die Geschwindigkeit der aktuellen Prozessor-Generation soll erst Anfang 2002 die 2-GHz-Hürde überschreiten. Weitere Pläne gibt es im Notebook-Bereich, der mit dem stromsparenden Prozessor »Duron« erobert werden soll.



AMD will in diesem Jahr mit schnelleren Athlon-Prozessoren dem Pentium IV Paroli bieten.

DOLBY-LAUTSPRECHER VON CREATIVE



Playworks 2000 Digital bietet platzsparend virtuellen Dolby-Digital-Sound

Creative Labs bietet seit einigen Tagen das neue Lautsprecher-System »Playworks PS 2000 Digital« an. Das Set besteht aus einem Subwoofer mit integriertem Dolby-Digital-Decoder, sowie einem Lautsprecherpaar, das sich in einem gemeinsamen Gehäuse befindet. So können Sie zumindest in den Genuss eines virtuellen 3D-Sounds, müssen dafür aber nicht jede Ecke ihres Zimmers mit Lautsprechern zufüllen, wie es bei einem konventionellen System üblich ist. Die Lautsprecher sowie die Digital-Effekte lassen sich mit der mitgelieferten Infrarot-Fernbedienung steuern. Creative richtet in erster Linie an Besitzer der Spielkonsole PlayStation 2, aber auch PC-Besitzer einer Soundkarte mit digitalem Ausgang erzielen gute Ergebnisse. Die Lautsprecher sind für circa 500 Mark erhältlich.

CD-BRENNER IM GESCHWINDIGKEITSRAUSCH

Der Hersteller Plector bringt in diesen Tagen seinen neuen CD-Brenner »PlexWriter 16/10/40A« auf den Markt. Wenn Sie geeignete Rohlinge verwenden, schreiben Sie mit dem Gerät eine komplette CD in gerade mal fünf Minuten. Möglich ist dies durch die so genannte Burn-Proof-Technologie, die dafür sorgt, dass der Datenbuffer des Brenners ständig gefüllt ist und die Daten somit kontinuierlich auf den Rohling geschrieben werden. Der flotte Recorder ist ab sofort für circa 670 Mark im Handel.



Mit 16-facher Schreibgeschwindigkeit brennt der Plector-CD-Brenner einen Rohling in gerade mal fünf Minuten

NEUE MAINBOARDS



Wer seinen PC mit mehreren PCI-Karten aufrüsten will, hat sicherlich schon über den Platzmangel im Rechner geklagt. Der Hersteller Legends bringt in den nächsten Tagen eine neue Mainboard-Serie auf den Markt, die nun genügend Raum für Multimedia-Erweiterungen bietet. Die neuen Hauptplatinen »Advance 10e«, »SynectIX 2e« und »Kinetic 7e« besitzen auf Wunsch schon Modem, Sound- oder Netzwerkkarte. Trotzdem befinden sich je nach Ausführung immer noch bis zu sechs PCI-Steckplätze sowie ein AGP-4x-Slot auf den Boards. Platz finden Prozessoren der Serien Pentium III und Celeron. Die Preise standen bei Redaktionschluss noch nicht fest.

Die neuen Advance-Mainboards besitzen gegen Aufpreis bereits Sound- und Netzwerkkarten.

HARDWAREHITLISTE

Konkrete Tipps für die PC-Aufrüstung: unsere Kaufempfehlungen in den wichtigsten Hardware-Kategorien.

Boxen

- 1 Creative Desktop Theatre 5.1 DTT**
2800 Digital Ca. Preis: 470 Mark
Test in: 5/2000
- 2 Klipsch Promedia 2.1**
Ca. Preis: 500 Mark
Test in: 12/2000 (86 Punkte)
- 3 Videologic Sirocco Crossfire**
Ca. Preis: 800 Mark
Test in: 5/2000



PREIS TIPP
Creative Four Point Surround
Ca. Preis: 160 Mark
Test in: 3/99 (84 Punkte)

Monitor

- 1 Samsung Syncmaster 950p (19 Zoll)**
Ca. Preis: 950 Mark
Test in: 4/2000 (87 Punkte)
- 2 Iiyama Vision Master 451 (19 Zoll)**
Ca. Preis: 1000 Mark
Test in: 4/2000 (85 Punkte)
- 3 Samsung Syncmaster 900 NF (19 Zoll)**
Ca. Preis: 1000 Mark
Test in: 4/2000 (81 Punkte)



PREIS TIPP
Viewsonic VG55
Ca. Preis: 740 Mark
Test in: 4/2000 (70 Punkte)

Gamepad

- 1 Logitech Wingman Gamepad**
Ca. Preis: 80 Mark
Test in: 13/2000 (85 Punkte)
- 2 Microsoft Sidewinder Gamepad**
Ca. Preis: 70 Mark
Test in: 13/2000 (82 Punkte)
- 3 Thrustmaster Firestorm Dual Power Gamepad**
Ca. Preis: 80 Mark
Test in: 13/2000 (82 Punkte)



PREIS TIPP
Logitech Wingman Gamepad
Ca. Preis: 50 Mark
Test in: 13/2000 (85 Punkte)

Soundkarte

- 1 Creative Labs Soundblaster Live! Platinum 5.1 Ca. Preis: 500 Mark**
Test in: 2/2001 (82 Punkte)
- 2 Creative Labs Sound Blaster Live! Player 1024 Ca. Preis: 140 Mark**
Test in: 5/2000 (85 Punkte)
- 3 Videologic Sonic Vortex 2**
Ca. Preis: 160 Mark
Test in: 5/2000 (75 Punkte)



PREIS TIPP
Yamaha Waveforce 192 XG
Ca. Preis: 80 Mark
Test in: 5/2000 (54 Punkte)

Maus

- 1 Microsoft IntelliMouse Optical**
Ca. Preis: 110 Mark
Test in: 12/2000 (88 Punkte)
- 2 Logitech MouseMan Wheel Optical**
Ca. Preis: 100 Mark
Test in: 13/2000 (88 Punkte)
- 3 Microsoft IntelliMouse with Intelli Eye**
Ca. Preis: 110 Mark
Test in: 6/2000 (87 Punkte)



PREIS TIPP
Logitech Pilot Wheel Mouse
Ca. Preis: 50 Mark
Test in: -

DVD-Laufwerk

- 1 Pioneer DVD-A05SZ**
Ca. Preis: 350 Mark
Test in: -
- 2 Toshiba SD-M1402**
Ca. Preis: 280 Mark
Test in: -
- 3 Pioneer DVD-114**
Ca. Preis: 270 Mark
Test in: -



PREIS TIPP
Hitachi GD-7000
Ca. Preis: 230 Mark
Test in: -

2D/3D-Beschleuniger

- 1 Hercules 3D Prophet 2 Ultra**
Ca. Preis: 1300 Mark
Test in: 13/2000 (94 Punkte)
- 2 ATI Radeon 64 MB DDR VIVO**
Ca. Preis: 950 Mark
Test in: 13/2000 (89 Punkte)
- 3 Leadtek Winfast GeForce2 GTS64**
Ca. Preis: 850 Mark
Test in: 13/2000 (89 Punkte)



PREIS TIPP
Hercules 3D Prophet 2 MX
Ca. Preis: 800 Mark
Test in: 13/2000 (71 Punkte)

Joystick

- 1 Thrustmaster Afterburner**
Ca. Preis: 170 Mark
Test in: 13/2000 (85 Punkte)
- 2 MS Sidewinder Precision 2**
Ca. Preis: 100 Mark
Test in: 13/2000 (77 Punkte)
- 3 Saitek Cyborg 3D Gold**
Ca. Preis: 100 Mark
Test in: 13/2000 (76 Punkte)



PREIS TIPP
Logitech Wingman Attack
Ca. Preis: 40 Mark
Test in: 2/2000 (71 Punkte)

Force-Feedback-Lenkrad

- 1 Saitek R4 Force Wheel**
Ca. Preis: 400 Mark
Test in: 9/99
- 2 MS Sidewinder Force Feedback Wheel**
Ca. Preis: 220 Mark
Test in: 13/2000 (84 Punkte)
- 3 Guillemont Force Feedback R. Wheel**
Ca. Preis: 250 Mark
Test in: 13/2000 (82 Punkte)



PREIS TIPP
Logitech Wingman Formula Force GP
Ca. Preis: 220 Mark
Test in: 13/2000 (75 Punkte)

Lenkrad

- 1 Thrustmaster 360 Modena Pro**
Ca. Preis: 170 Mark
Test in: 13/2000 (87 Punkte)
- 2 Fanatec LeMans Special Edition**
Ca. Preis: 150 Mark
Test in: 13/2000 (83 Punkte)
- 3 Saitek R4 Racing Wheel**
Ca. Preis: 200 Mark
Test in: 13/2000 (82 Punkte)



PREIS TIPP
Mad Catz Android Racing Wheel
Ca. Preis: 150 Mark
Test in: 3/2000 (82 Punkte)

PC-Zukunftsvisionen



Die dauernde Weiterentwicklung der Grafikkarten sorgt künftig nicht nur für höhere Fräse-Raten, sondern auch für detailliertere Darstellungen.

Nicht nur bei den Spielen, auch im Hardware-Lager geht es dieses Jahr drunter und drüber. Wir geben einen Ausblick auf die kommenden Entwicklungen.

Das größte Leid und gleichzeitig die größte Freude eines PC-Spielers ist die permanente Weiterentwicklung der Hardware und somit auch der Spiele.

Zwar hätte man sich als alter Hase mehrere Tausend Mark sparen können, doch säße man bis heute vor Spielen mit Bitmap-Grafik, Adlib-Sound und 40 Megabyte Festplattenplatz. Die ständige Hardware-Evolution ist es, was die PC-Spielerlei am Leben erhält und somit bis heute den PC als ungeschlagenen

Spiele-Allrounder dastehen lässt. Auf den folgenden zwei Seiten zeigen wir Ihnen, mit welcher Hardware Sie in diesem Jahr rechnen dürfen. Fangen Sie schon mal an zu sparen ...

Im Grafikrausch

Das Jahr 2001 steht im Grafikkartenlager ganz im Zeichen von NVIDIA. Nachdem sich der Chip-Spezialist erfolgreich gegenüber 3Dfx behaupten konnte, und diesen letztendlich schluckte, ist die Straße bis auf

ATI und Videologic freigeräumt. Mit dem Erwerb von 3Dfx und dem Voodoo-Markennamen, darf man sich sicherlich noch auf weitere Voodoo-Produkte freuen. Ob diese jedoch eine neue Chip-Architektur aufweisen werden, bleibt fraglich. Genauso wie der

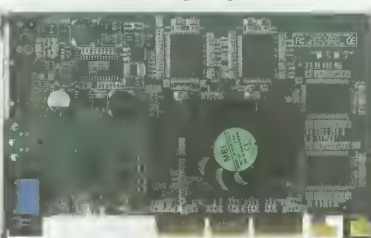
Auch im Jahr 2001 plündern die Grafikkartenhersteller wieder Ihr Breitsche. GeForce-3 und 4 fröhnen sich neben ihrem Redden-Nachfolger schon auf Käufer.



Ein Schlecht um den schnellsten Prozessor ist noch lange nicht vorbei. Enden des Jahres wird dies im 2-GHz-Bereich ausgeglichen.

Erscheinungstermin. Der Voodoo-Markennamen ist jedoch zu wertvoll, um ihn einfach fallen zu lassen. Drum bleiben wir gespannt.

Noch in diesem Monat wird NVIDIA den GeForce-2-Nachfolger vorstellen. Unter dem Codenamen »NV20« entwickelt man einen Chip, der angeblich bis zu sieben Mal schneller sein soll, als die vorherige GeForce-Generation. Der NV20 wird ganz auf die Microsoft-Spieleschnittstelle »DirectX 8« geeicht sein und hardwareseitig (bisher softwareseitig) neue Eigenschaften wie »Vertex Shader« und »Pixel Shader« zur realistischeren Darstellung aufweisen. Auch das von Matrox-Grafikkarten bekannte »Environment Mapped Bump Mapping« hält endlich Einzug in die Chip-Architektur. Weitere Eigenschaften sind: Unterstützung für bildschirmfüllende Kantenglättung





Grafikchips wie der GeForce 2 Go dürfen manche Spiele zum Kauf eines Notebooks, statt Komplett-PCs überreden.

(FSAA), »Emboss« und Dot Product3 Bump Mapping. Der Chiptakt beträgt anfangs 200 MHz (Speichertakt: 250 MHz) und steigert sich wohl mit später auftauchenden »Pro« und »Ultra«-Versionen auf 250 MHz oder höher. Der Preis für die neue GeForce wird mit voraussichtlich 1500 Mark jedoch alles andere als harmlos sein.

Spielend unterwegs

Für potenzielle Notebook-Spieler ist der »GeForce 2 Go«-Grafikchip interessant. Bisher gab es bis auf ATI-Grafikarten keine nennenswerten Anbieter halbwegs leistungsfähiger 3D-Chips. Wir sind uns jedenfalls sicher, dass in diesem und in kommenden Jahren Notebooks als Spieleplattform einen größeren Teil vom Hardware-Kuchen in Anspruch nehmen. Der GeForce 2 Go-Chip könnte den Notebooks jedenfalls zum Durchbruch verhelfen und so manchen PC zuhause verstauben lassen. Betrachtet man den GeForce 2 Go etwas genauer, so handelt es sich dabei um einen niedriger getakteten GeForce 2-MX-Chip (143 MHz anstatt 175 MHz Chiptakt). Wahrscheinlich werden die Hersteller aus Kostengründen den 128 Bit breiten Speicherbus auf 64 Bit SDRAM oder 32 Bit DDR-RAM reduzieren. Bleibt zu hoffen, dass dies nicht konsequent durchgeführt wird. Auch dem Speicher droht eine Schlenkerkur – sollten die Hersteller sich auf 16 oder gar 8 MByte Grafikkartenspeicher einigen, wäre der GeForce 2 Go fast schon wieder ein Schuss in den Ofen.

Auch ATI hat für mobile Spieler ein Hardware-Produkt auf Lager: der Radeon VE. Dieser Chip wird ebenfalls in Notebooks gepflanz, wodurch es zu einem Wettkampf mit dem GeForce 2 Go kommen dürfte. Beide Notebook-Prozessoren sind Abwandlungen erfolgreicher Grafikkarten. Während der GeForce 2 Go auf den aktuellen GeForce-Kern zugreift, bedient sich der Radeon VE von der Radeon-Technologie. Er unterscheidet sich vom Original-Radeon durch eine anstatt zwei Pixel-Pipelines, was die Füllrate in etwa halbiert. Der 183 MHz getaktete Chip dürfte den GeForce 2 Go zumindest auf dem Papier abhängen. Die Größe vom Speicherbus mit 64 Bit DDR bereits bekannt. Wie man das von ATI gewohnt ist, taucht auch der Radeon VE in verschiedenen Varianten auf. So bietet eine Variante die so genannte »Hydra Vision«, welche den Anschluss eines zweiten Darstellungsgärts, ähnlich wie bei Matrox' Dual Head ermöglicht. Auch beim GeForce 2 Go wird diese Funktion unter dem Namen »Twin

View« auftauchen. Der Radeon-Chip feierte auf normalen Grafikkarten einen großen Erfolg und bot auch NVIDIA ordentlich Paroli. Die nächste Chip-Generation soll wieder MAXX-Versionen zulassen, die mit einer Doppel-Chip-Konfiguration für mehr Leistung sorgen. Der Radeon erscheint nicht mehr als MAXX-Version. Interessanterweise entsteht auch im Konsolenbereich ein Kampf zwischen NVIDIA und ATI. Während NVIDIA den Grafikchip für die Xbox liefert, setzt ATI seinen ArtX-Grafikprozessor in die Gamecube-Konsole von Nintendo.

Um die restlichen Hersteller von Grafikchips wurde es etwas feiler. Der Kyro von VideoLogic ist eine preisgünstige Alternative. Matrox konzentriert sich auf Office-Computer und 3Dfx kann man nur noch nachtrauern.

Prozessor-Rennen

Während früher immer über Prozessorpriese gemekelt wurde, so tut man dies heutzutage über Grafikkarten. Leistungsfähige CPUs sind günstiger denn je. Innerhalb des letzten Jahres zeichnete sich ein Prozessoren-Favorit ab und der nennt sich AMD. Der Thunderbird war günstiger und zudem in höheren MHz-Versionen verfügbar als Pentium-III-CPU's. Mittlerweile werden einem Gigahertz-Prozessor von AMD zu circa 500 Mark das Stück hinterhergeworfen. Der Pentium 4 zog im ersten Rennen gegen den dem Athlon »Thunderbird« zwar den Kürzeren – doch die



Die nächste Windows-Version (Codename: Whistler) verschmelzt die Consumer-Betriebssysteme Windows 98/ME mit Windows 2000

Schlacht ist noch nicht vorüber. Hat sich Intel erst einmal aus seinem Rambus-Deal herausgewunden und schnellere Pentium-4-CPU's zu geringeren Preisen in die Menge geschmissen, dürfte sich das Blatt wieder wenden. Derweil feilt AMD am »Palomino«, dem Nachfolger des Thunderbird, der mit bis zu 1500 MHz in den Ring steigt. Höhere Taktfrequenzen dürfte es von AMD gegen Ende des Jahres zu sehen geben, wenn der Herstellungsprozess von 0,18-Micron auf 0,15 oder 0,13 Micron geschrumpft ist. Dann taucht auch der Nachfolger des »Palomino« namens »Thoroughbred« auf, der die 2 GHz Taktfrequenz salonfähig machen soll. AMD setzt derweil voll auf DDR-SDRAM, das in jedem Fall günstiger als Intel's verwendetes RDRAM ist und allein dadurch schon erfolgsversprechender klingt.

Eingabe-Flaute

Mit den Eingabegeräten ist das so eine Sache. Die meisten Spieler sind nämlich mit ihrer Tastatur und der Maus schon wunschlos glücklich. Zwar ist der Absatz von Joysticks, Lenkern und Gamepads beträchtlich, doch haben Sie sich schon einmal gefragt, wie oft Sie wirklich von diesen Geräten Gebrauch machen? Die Entwicklung dreht sich eigentlich auf der Stelle. Und doch: Hin und wieder gibt es ein neues Eingabegerät, das sich aber nach kürzester Zeit entweder zum Freak-Produkt entwickelt oder dankbarerweise vom Erdboden verschluckt wird. Microsoft war letztes Jahr wenigstens so mutig, den »Strategic Commander« einzuführen, während die »Claw« (siehe Verrius auf Seite 197) ein typisches Produkt für den Schmelzofen ist. Doch bald wird es nicht bleiben.

Windows-Manie

So sehr das manche Leute nerven mag: aber als PC-Spieler kommt man um Windows nicht herum. Früher oder später sorgt die Firma aus Redmond dafür, dass wieder einmal ein Betriebssystem-Update ansteht. Meist sind eine neue DirectX-Version oder explizite Treiber und Hardware der Grund für die Frischzellenkur auf Lawferk C:\. Das nächste Windows heißt in der Betaphase »Whistler« – ein endgültiger Name ist noch nicht bekanntgegeben. Whistler soll die bisher getrennten Betriebssysteme Windows 98/ME und Windows 2000 verschmelzen. Im Vorfeld wurde bereits bekannt, dass Microsoft vorhat, einen besonderen Code für jede Whistler-Version einzuführen, die nur auf einer Systemkonfiguration funktionieren soll. Wie sich das auf den Wechsel einer Grafikkarte oder Festplatte auswirkt, bleibt noch offen. Fest steht, dass Spieler auf derartige Schikanen gar verzichten können. Vielleicht ein Versuch, Spieler von PCs zur Xbox zu locken?

Und sonst?

Werden wir in Zukunft mit 3D-Hologrammen hantieren, uns in Cyberanzüge quetschen oder gar auf Holodecks herumspazieren? Wohl kaum. Fakt ist, dass wir auch in Zukunft in einen Bildschirm starren. Dank zunehmender Verbreitung werden dann auch großformatige LCD-Monitore endlich erschwinglich. Monitore gehören früher oder später zum alten Eisen. Alles eine Frage der Zeit. Und die PC-Innenreien wie Grafik- und Soundkarten, Prozessoren und Laufwerke entwickeln sich weiter fort. Wir sehen den PC als zentrales Instrument, das in seiner Form wohl immer bestehen bleibt und sich lediglich in seiner Leistung und Ausstattung verbessert. Kleinere Zusatzgeräte wie Organizer, MP3-Player oder Handys versorgt künftig der PC mit Daten und gleicht diese auf allen Geräten ab. Langsam aber sicher wird sich »Bluetooth« etablieren, um im Haushalt und auch speziell für den Spieler gravierende Änderungen einzuführen. Bis in fünf Jahren ist jedes hochwertigere Gerät mit Bluetooth ausgestattet und kommuniziert munter mit anderen Geräten um die Wette. Ein verrücktes Beispiel: Sie besitzen eine kabellose Maus und nehmen Sie mit zur nächsten Netzwerkparty. Dort setzen Sie sich an einen Rechner, der daraufhin per Bluetooth die Daten der Maus ausliest und im 3D-Shooter sofort Ihre persönliche Konfiguration einstellt...(!r)

DIE PC-WELT VON MORGEN

Keine Sorge, der PC als Spielmaschine verlässt uns noch lange nicht. Was uns in Zukunft sonst noch so in der Unterhaltungselektronik erwartet, offenbaren wir hier ...

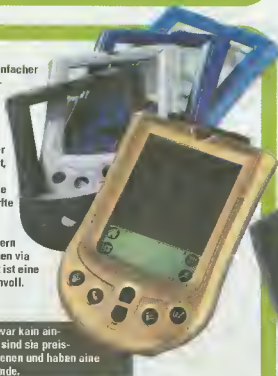


Die Popularität von Notebooks nimmt dank 30-Chips und DVD-Funktion künftig zu. Im Bild: Compaq Presario 1400 XL 250.

Tower-PCs aufgepasst: Ihr bekommt demnächst Konkurrenz aus dem eigenen Lager. Nein, nicht von Konsolen ist die Rede, sondern von Notebooks. Wenn dieses Jahr endlich leistungsstarke 30-Chips in größeren Mengen die mobilen Rechner beglücken, dürfte sich so mancher Spieler statt eines bulligen PC-Gehäuses ein Notebook zulegen. Den Anfang machen der »GeForce2 Go« von NVIDIA und sein Konkurrent der »Radeon VE«. Kostet ein mobiler DVD-Player an die 2000 Mark, so ist er in ein Notebook schon eingebaut. Einziges Manko der tragbaren Klappataturen ist die schlechte Akkuleistung. Nach drei bis vier Stunden ist in den meisten Fällen Zapfenstreich. Da sollten die Entwickler sich ein Vorbild am Gameboy nehmen, dessen zwei Batterien immerhin zehn Stunden Spielspaß garantieren. :)

In punkto Softwareauswahl und einfacher Bedienung sind Palm- und Pocket-PC-kompatible Geräte ungeschlagen. Anstatt zwei Geräte mit sich herumzuschleppen, wäre ein Handy-Organizer eigentlich sinnvoll. Da die Software sich hier aber noch auf niedrigem Niveau bewegt, bleiben Organizer wegen ihres attraktiven Preises auch künftig die erste Wahl. Bis in zwei Jahren dürfte sich das mit der Einführung von UMTS jedoch schlagartig ändern. Dann werden nicht nur Töne, sondern auch Bilder oder kleine Animationen via Handy übertragen. In dem Moment ist eine Organizer-Handy-Kombination sinnvoll.

Palm-Geräte besitzen zwar kein eingebauten Handy – dafür sind sie preisgünstig, einfach zu bedienen und haben eine extrem große Fangemeinde.



Wap gleich Flop? Könnte man meinen. Kein Wunder, dass sich diese Funktion bisher als lascher Marketing Gag abstampfen lassen muss. Schließlich ist die Übertragungsgeschwindigkeit mit 9600 Bit pro Sekunde alledings zu langsam. Spieler können damit noch gar nichts anfangen. Aber das soll sich ändern. Seit Eischels eingespilten 100 Milliarden dürfte der Begriff UMTS bekannt sein. Doch bis es so weit ist,

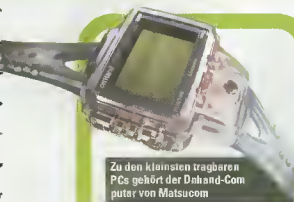
gibt es eine Übergangslösung. Mit GPRS sind Datenübertragungsraten von 50 000 Bit pro Sekunde möglich, wodurch WAP und sonstige Anwendungen plötzlich in

einem ganz anderen Licht dastehen. Wir sind jedenfalls gespannt, welche Online-Spiele als Erstes einen WAP-Service anbieten. Würde doch schön, wenn man Infos über die Spielwelt (zum Beispiel »Rigint Worlds of Ultima«) auch unterwegs abrufen könnte.

Das Accompli ist eine Neuentwicklung von Motorola und stellt einen Hybrid aus PDA (Personal Digital Assistant) und Handy dar. Neben einer integrierten GPRS-Fähigkeit gibt es einen WAP- und HTML-Browser. Dadurch kann man auch im Netz surfen, ohne einen PC mit sich herumzuschleppen. Als Betriebssystem kommt »Wisdom 4.0« zum Einsatz, das übrigens auch zu »Outlook« kompatibel ist. Ein sechs mal vier Zentimeter großes Farbspiel sorgt für klare Darstellung.

Die Kombination aus Handy und Organizer ist für Leute, die ungern beides getrennt mit sich herumzuschleppen.





Zu den kleinsten tragbaren PCs gehört der Dnhand-Computer von Matsucorn

Da die Technik immer winziger wird, öffnen sich neue Möglichkeiten, möglichst viele Funktionen in ein kleines Gerät zu stopfen. Der »Dnhand-Computer« von Matsucorn (Preis: 650 Mark) ist ein gutes Beispiel dafür. Bluetooth fehlt hier zwar noch, doch sobald sich der Standard durchgesetzt hat, erwarten uns neue Möglichkeiten. Natürlich ebenfalls in Form einer Armbanduhr. So genannte »Wearables«, die untereinander Daten austauschen, werden auch Sie irgendwann einmal tragen.

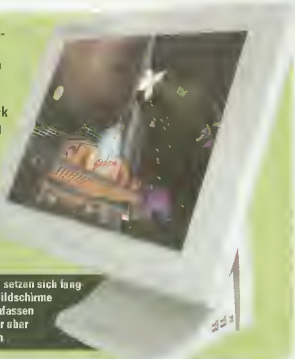


Logitech

Durch die zunehmende Popularität günstiger Flatrates erhöht sich die auch die Anzahl der Webcams.

Im Jahr 2000 kamen Flatrates in Deutschland erstmals ins Gespräch. Da der Spaß nicht zu teuer ist – und bald auch erheblich billiger werden dürfte – kann sich eigentlich jeder Online-Spieler die begehrte »Umst-Standardleitung« legen lassen. Dadurch sprangen jetzt nach und nach die Webcams aus dem Netz-Boden. ADSL ist zwar ein Schritt in die richtige Richtung, dennoch sind Upload-Raten von 128 Kbit/s für die Übertragung von Video-Streams in hoher Qualität noch zu gering. Bleibt zu hoffen, dass bald ein neuer DSL-Standard aufleuchtet. Glücklicherweise darf sich schätzen, wer Zugang zu einer schnellen Standardleitung hat. Mit unserer Verlags-Standleitung flitzen wir unfairerweise minimal mit einem Ping von 20 durch die Netze.

Dem zunehmenden Interesse an LCD-Bildschirmen verdanken wir einen Preisverfall, der über kurz oder lang die normalen Monitore ins Exil schicken wird. Derzeit gibt es günstige 15 Zoll-LCD-Monitore, doch sind diese für Spiele noch einen Tick zu klein. Erst ab 18-Zoll macht's so richtig Spaß – hier müssen die Preise jedoch erst noch purzeln. Bestes Beispiel ist der »Iiyama TSA4633JT«, ein 18-Zoll Bildschirm mit einer maximalen Auflösung von 1280 mal 1024, USB-Hub, drehbarem Display und zwei Video-Eingängen zum stolzen Preis von (noch) circa 7000 Mark.



LCD-Bildschirme setzen sich langsam durch. Auf Bildschirmen, die man hineinfassen kann, müssen wir aber weiterhin warten.

Ein Format, welches künftig noch viel stärker als erwartet die Musikindustrie bestimmen wird, ist MP3. Anfangs lächelten die Global Player über des Wmz-Format während sie sich heute ob der Popularität in den Hintern beißen. Erinnerung: Sie sind noch an die Zeit, als CD-Hüllen langsam über sicher die Schallplatten aus den Regalen verdrängten? Die gleiche schleichende Entwicklung vollzieht sich gerade mit den für so zukunftsicher gehaltenen CDs. Logisch, daß es auch weiterhin CDs im Laden zu kaufen gibt, doch die elektronische Verbreitung von Musiktiteln wird sich eine große Scheibe vom Musikgeschäfts-Kuchen abschneiden. Derzeit spritzen portable MP3-Player wie die Pilze aus dem Boden. Auch im Wohnzimmer machen es sich die ersten Geräte mit eingebauter Festplatte gemütlich. Nicht mehr lange und Sie füttern Ihr portables Musikgerät an einem Kaufhaus-Automaten mit neuen Liedern...

Warum zur Hölle braucht man in Zeiten von Notebooks, Organizern und Home-PCs noch so etwas wie ein Webpad? Derzeit mag die Frage berechtigt sein, doch mit der Einführung von UMTS dürfte sich das leichte Webpad als großer Renner erweisen. Eine Testatur wird auf dem drucksensitiven Display dargestellt. Natürlich darf man auch in wichtiger Pose mit einem Stift darauf herumstochern. Ob sich die Spielewelt auf Webpads etabliert, muss sich erst noch zeigen. Vorerst nehmen Notebooks die Rolle der Lieblingshardware »oft umherreisender Spieler« abgängler ein.

Sorry, aber in diesem Bild sahen wir die einzige attraktive Darstellung eines Webpads. Miauw.



Enthüllt: Microsofts Spielekonsole Xbox

DIE XBOX

Zwar schlägt die Xbox hier zu Lande erst im Frühjahr 2002 ein – trotzdem stehen seit neuestem das Erscheinungsbild der Spielekonsole und des Gamepads fest.



So sieht sie aus, die Xbox. Äußerlich ändert sich bis zum Erscheinungstag nichts mehr, lediglich intern wird noch etwas experimentiert.

Spekulationen über die verwendete Hardware und unbestätigte Design-Bilder aus dem Internet gerieten am 6. Januar plötzlich in Vergessenheit. Der Grund: Bill Gates persönlich führte das Geheimnis um das endgültige Erscheinungsbild der Xbox-Spielekonsole.

In seiner Ansprache auf der diesjährigen Consumer Electronics Show in Las Vegas gab es jede Menge Neuigkeiten über den PlayStation2-Konkurrenten. Ein paar Tage später wurde sie auch der deutschen Fachpresse vorgestellt. Nach einer Ansprache von J. Allard, dem General Manager der Xbox, schnappten wir uns die Konsole samt Gamepad und wurden nie wieder gesehen. Ah, fast. Jedenfalls bestaunten wir erst einmal das Design der brandneuen Hardware-Komponenten.



Auf der Rückseite gibt es (v.l.n.) den Stromversorgungsanschluss, einen Multi-AV-Port für die Bildsignale und einen Ethernet-Port.



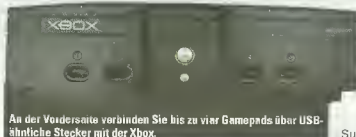
Jay Allard, General Manager der Xbox präsentiert das endgültige Design der Spiele-Konsole.

Schalter und der Knopf für die Laufwerksschublade zur Verfügung.

Region-Code?

Gefüttert wird die Xbox mit DVD-Medien, welche Sie in eine waagrecht eingebaute Laufwerksschublade legen, die bei Knopfdruck einfährt. Damit es für Leute, die sich mit Vorliebe viele Sicherheitskopien ihrer Spiele anlegen, nicht zu einfach wird, hat man sich auf ein exotisches DVD-Format (DVD-9) geeinigt. Insgesamt passen auf eine solche DVD satte neun Gigabyte an Daten. Natürlich lassen sich auch DVD-Filme abspielen. Der allseits unbeliebte Region-Code (US-DVDs funktionieren nur auf US-Xboxen und europäische DVDs nur auf europäischen Xboxen) wird natürlich auch hier ein Wörtchen mitreden. Entwickelt wird der Software-DVD-Player namens »CineMaster« von Ravisent Technologies, einer Firma, die laut Microsoft am meisten Erfahrung auf diesem Gebiet zu bieten hat.

Das alte Kompatibilitäts-Problem, wie man es von der Sega Dreamcast oder dem Super Nintendo kennt, wird zumindest hardwareseitig bei der Xbox nicht vorhanden sein. Gemeint ist beispielsweise die Inkompatibilität amerikanischer Module mit einer europäischen Konsole. Nunmehr sollen die Spielehersteller entscheiden, ob ein amerikanisches Spiel auf einer deutschen Konsole funktioniert oder nicht. Eine Sicherheitsvorrichtung in der Konsole selbst gibt es nicht. Diese Tat werden insbesondere die Fans von Importspielen dem Giganten aus



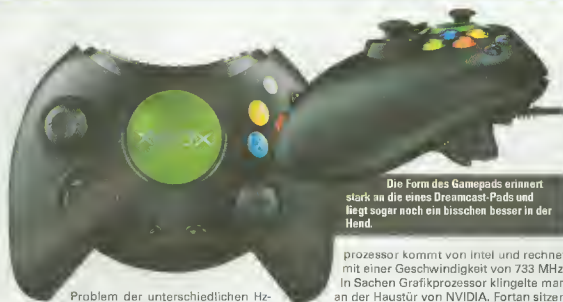
An der Vorderseite verbinden Sie bis zu vier Gamepads über USB-ähnliche Stecker mit der Xbox.

DVD-Player oder Spielekonsole?

In erster Linie wurde die Xbox als Konsole konzipiert, die hauptsächlich den Spieler im Fadenkreuz hat. Dass das Gerät nebenbei noch als DVD-Player und später möglicherweise als Set-Top-Box für den Zugang zum Internet dient, spielt für Microsoft vorerst eine Nebenrolle. Auf den ersten Blick sieht der schwarze Kasten wie eine gewöhnliche HiFi-Komponente aus. Schaut man jedoch genauer hin, so ist ein grünes X-Logo auf der Oberseite zu erkennen, das zwar keine Funktion verbirgt, aber dennoch einfach schick aussieht. An der Vorderseite befinden sich – wie beim Nintendo 64 – vier Ports zum Anschluss von Gamepads (dazu später mehr). Natürlich werden im weiteren Verlauf der Xbox-Entwicklung noch Komponenten wie eine Maus und eine Tastatur hinzukommen. Angekündigt sind diese bisher aber noch nicht. Ein spezielles USB-Format verhindert den Anschluss von Geräten mit einem normalen USB-Stecker. Bisherige USB-Gamepads und Tastaturen sind mit der Xbox vorerst also inkompatibel. Weiterhin steht an der Vorderseite der Konsole ein An-/Aus-

»Der NVIDIA-Chip rechnet mit 250 MHz.«

Redmond hoch anrechnen. Ein Region-Code für Spiele soll nur dann einen Strich durch die Rechnung machen, wenn die Spielefirmen ihn willentlich auf der DVD des Spiels unterbringen. So liegt die Entscheidung letztlich bei den Herstellern selbst, ob sich ein US-Spiel auch in anderen Ländern spielen lässt. Hoffentlich denken die Firmen hier auch an die Liebhaber von Original US-Spielen, welche auf manche eingedeutschte Spiele gut verzichten können. Weiterhin kümmerte man sich um das beispielsweise von der PlayStation2 bekannte



Die Form des Gamepads erinnert stark an die eines Dreamcast-Pads und liegt sogar noch ein bisschen besser in der Hand.

Problem der unterschiedlichen Hz-Frequenzen. Während Spiele auf der amerikanischen PlayStation2 mit 60 Hz abboten, rackert das europäische Pendant mit 50 Hz. Deshalb müssen deutsche Käufer von PS2-Spielen niedrigere Frame-Raten in Kauf nehmen – wie zum Beispiel beim Snowboard-Spiel »SSX«. Laut Allard sollen ein Chip und besondere Kabelvarianten diese Problematik lösen. Microsoft spendierte dem schwarzen Kasten einen Multi-AV-Port zum Anschluss von Fernsehern (auch HDTV) oder Monitoren. Zusätzlich sitzen auf der Rückseite noch der Stromversorgungs-Anschluss und ein Ethernet-Port zur Verbindung der Konsole mit Netzwerken (10-100 Mbit/s). Auch eine Direktverbindung von Xbox zu Xbox ist möglich. Doch das ist noch lange nicht alles, denn eine neue Spielekonsole sollte zum Start auf jeden Fall mit einem dicken Spielepaket aufwarten. Noch nie hat es eine Konsole geschafft, im Vorfeld so viele Spiele-Hersteller zur Zusammenarbeit zu überreden. Das liegt unter anderem daran, dass jedem Interessierten Entwickler ein System neben gutem Support spendiert wurde. Und weil die Spiele nicht nur Spaß machen, sondern nebenbei auch gut aussehen sollen, hat sich Microsoft in punkto Hardware mächtig ins Zeug gelegt.

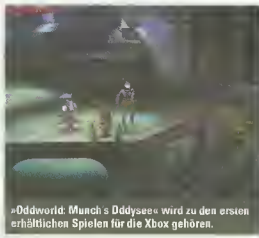
Innere Werte

Auch bei der integrierten Hardware einigte man sich auf feste Angaben. Die eine oder andere Komponente wird wohl noch getauscht oder nachträglich eingebaut, im Großen und Ganzen soll die Konsole aber in etwa die folgenden Spezifikationen aufweisen: Der Haupt-

prozessor kommt von Intel und rechnet mit einer Geschwindigkeit von 733 MHz. In Sachen Grafikprozessor klingelte man an der Haustür von NVIDIA. Fortan sitzen ein 250 MHz-Chip (NV2X) und ein weiterer Multimedia-Prozessor (MCP-X) in der Xbox. Vormalig sollte es ein 300 MHz-Prozessor sein, doch aus Kosten- und Leistungsgründen (so viel schneller soll die 300 MHz-Version nicht gewesen sein) entschied man sich für die kleinere Variante. An Speicher wurde dem Kasten 64 Megabyte gegönnt. Ungewöhnlich für eine Konsole – Spieler werden es jedoch lobend in Kauf nehmen: Microsoft integrierte eine Festplatte mit 8 Gigabyte Speicherkapazität. Auch beim Soundchip wurde nicht gespart. Microsoft bediente sich bei Wolfson Microelectronics und wird den WM9709-Chip in die Box integrieren.

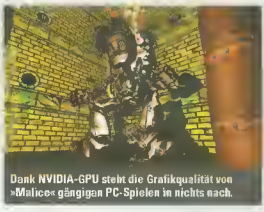
Kontrolle bewahren

Wie sich das für eine Spielekonsole gehört, muss auch ein Gamepad im Paket dabei sein.



»Oddworld: Munch's Oddysee« wird zu den ersten erhältlichen Spielen für die Xbox gehören.

Auf der Xbox-Presseveranstaltung hielten wir es probeweise in der Hand und bekamen einen soliden Ersteindruck vermittelt. In die Oberseite wurden sechs farblich unterschiedliche Buttons gepflanzt. Während vier davon gleich groß sind, wurden die beiden rechts außen etwas schmaler gehalten. An der Unterseite befinden sich noch zwei analoge Schalterknöpfe. Doch zurück zur Oberseite. Hier stehen noch zwei analoge Steuerknüppel (einer für den linken, der andere für den rechten Daumen) und ein »halb-digitales« Steuerkreuz (D-Pad) zur Verfügung. Halb-digital aus dem Grund, weil es wie schon das Sidewinder Gamepad Pro ein Steuerkreuz mit Sensitivitätserkennung besitzt. Wünschenswert



Dank NVIDIA-GPU steht die Grafikqualität von »Malice« gängigen PC-Spielen in nichts nach.

wäre ein digitales Steuerkreuz, wie man es von PlayStation- oder Nintendo 64-Kontrollern kennt. An zusätzlichen Funktionen bietet das Gamepad einen Back-Button, mit dem Sie wie in einem Internet-Browser einen Schritt zurückgehen können. Zusätzlich gibt es noch einen Start-Button und zu guter Letzt warten noch zwei Erweiterungsschächte auf Speicherkarten und Rumble-Packs. Insgesamt orientierte man sich am Design eines Dreamcast-Pads, wobei das Microsoft-Pad sogar noch einen Tick besser in der Hand liegt.

Spieleflut

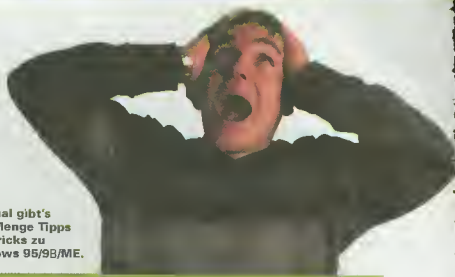
Wie bereits erwähnt, hat sich so ziemlich jeder große Spielehersteller dazu bereit erklärt, Software für die Xbox anzubieten. Bereits gezeigt wurden das Geschicklichkeitsspiel »Oddworld: Munch's Oddysee« von Oddworld Inhabitants und das Action-Adventure »Malice« von Argonaut. Munch's Oddysee setzt die Abenteuer des quirligen Abe fort. Diesmal in Begleitung von Munch, einem etwas breiteren und unteretzten Kollegen. In Malice steuern Sie eine weibliche Heldin, die vor nichts zurückschreckt und im Demo mit einem Hammer lästiges Krabbelvieh zermalmt. Grafisch zeigte man insbesondere bei Malice, zu was die Xbox im Stande sein wird. Dynamische Lichtquellen, uneben wirkende und hochauflösende Texturen, weiches Scrolling und einen hohen Detailgrad zeigten, dass es die Xbox-Hardware mit derzeitigen PC-Spielen aufnimmt. Und dabei lief Malice lediglich in einem Stadium, das angeblich etwa einer 20 prozentigen Grafik-Leistung der finalen Konsole entspricht. Und der Skateboard-Kracher »Tony Hawk's Pro Skater 2x« soll rechtzeitig zum Konsolenstart mit exklusiven, nur für die Xbox verfügbaren Eigenschaften aufwarten. Bis zur Veröffentlichung der Konsole dürfen Sie jedoch noch ein Weilchen warten. Erst im März nächsten Jahres erscheint die Xbox in Deutschland. In Amerika ist sie ab Oktober erhältlich. (jg)

DIE XBOX IM VERGLEICH

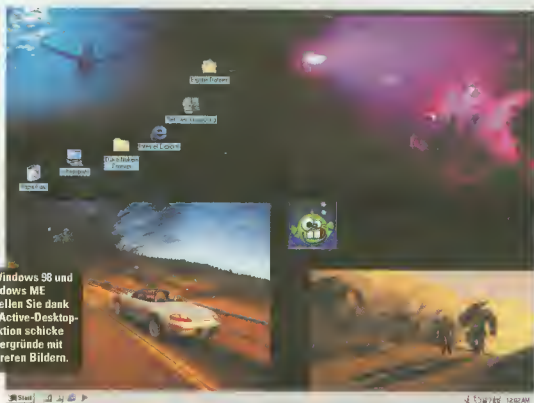
Prozessor	Xbox	PlayStation 2	Nintendo GameCube
Taktfrequenz des Grafik Prozessors	250 MHz	147,456 MHz	202,5 MHz
Arbeitsspeicher	64 MByte	32 MByte	43 MByte
Speicherbandbreite	6,4 GByte/s	3,2 GByte/s	3,2 GByte/s
Polygoneleistung	125 M/s	66 M/s	6-12 M/s
Gleichzeitige Texturen	4	1	noch nicht bekannt
Pixelfillrate – ohne Textur	4,0 G/s	2,4 G/s	noch nicht bekannt
Pixelfillrate – 1 Textur	4,0 G/s	1,2 G/s	noch nicht bekannt
Pixelfillrate – 2 Texturen	4,0 G/s	0,6 G/s	noch nicht bekannt
Texturkompression	Ja (6:1)	Nein	Ja, S3TC (6:1)
Audiokanäle	256	48	64
Hardwareseitige 3D Audio-Unterstützung	Ja	Nein	noch nicht bekannt
Maximale Auflösung	1920x1080	1280x1024	noch nicht bekannt
Maximale Auflösung (2 x 32 bpp Frame Buffer + Z-Buffer)	1920x1080	640x480	noch nicht bekannt
Erscheinungstermin	März 2002 (Deutschland), Oktober 2001 (USA)	bereits erhältlich	Oktober 2001 (Japan/USA), Frühjahr 2002 (Deutschland)

KEINE PANIK!

Diesmal gibt's
jede Menge Tipps
und Tricks zu
Windows 95/98/ME.



Es gibt einen Haufen nützliche oder gar undokumentierte Funktionen, die den Windows-Alltag erheblich erleichtern. Die taglichsten pferchten wir auf diesen beiden Seiten zusammen.



In Windows 96 und Windows ME erstellen Sie dank der Active-Desktop-Funktion schicke Hintergründe mit mehreren Bildern.

Zunächst fangen wir mit den Tipps an, die bei allen Windows-Consumerbetriebssystemen (Windows 95/98 und ME) funktionieren. An späterer Stelle gibt's noch spezielle Windows ME-Kniffe. Bei allen Tipps handeln Sie auf eigene Gefahr. Für die Angaben übernehmen wir keine Gewähr.

Windows 95/98/ME

1) Schnellerer Windows-Neustart

Normalerweise beginnt der Neustart von Windows 95 und 98 beim Auslesen der Bios-Informationen. Haben Sie Windows bereits gestartet und möchten nochmal neu starten, so halten Sie beim beenden die Shift-Taste gedrückt. Der nächste Boot-Vorgang verzichtet auf die Bios-Prozedur und lädt nur das Betriebssystem erneut.

2) »Rechner herunterfahren« beschleunigen

Es geht auch einfacher, als sich durch »Starte«, »Beenden«, »Windows beenden« zu klicken.

Über eine Verknüpfung beenden Sie den Computer per Doppelklick. Voraussetzung dafür ist, daß Sie zuvor natürlich alle offenen Programme beenden. Legen Sie dazu auf dem Desktop eine Verknüpfung an, die die Befehlszeile »`RUNDLL32.EXE user,ExitWindows`« enthält. Danach geben Sie der Datei noch einen Namen, wie zum Beispiel »Feierabend« oder »Raus hier«.

3) Schnellerer Festplatten-Zugriff

Durch folgenden Tipp erhalten Sie einen kleinen Geschwindigkeitsvorteil: Unter »Starte«, »Einstellungen«, »Systemsteuerung«, »System«, »Leistungsmerkmale«, »Datei-system« können Sie unter »Festplatte« und »Standardnutzung dieses Computers« eine bessere Einstellung wählen. Hat Ihr Rechner jede Menge RAM (zum Beispiel 256 MByte), wählen Sie die Einstellung »Netzwerkserver«. Daraufhin speichert Windows die 64 zuletzt verwendeten Pfade im Arbeitsspeicher und verzichtet auf eine erneute Kontrolle der FAT.

4) Desktop-Icons ohne Namen

Möchten Sie einem Desktop-Objekt ausnahmsweise einmal keine Bezeichnung aufs Auge drücken, so ist das durch eine undokumentierte Funktion möglich. Gehen Sie in das Eigenschaften-Menü des Objekts und wählen Sie »Umbenennen«. Anschließend halten Sie die »ALT-Taste« gedrückt und geben auf dem Ziffernblock »160« ein.

5) Schneller die Eigenschaften aufrufen

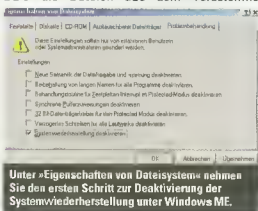
Normalerweise braucht es zwei Mausklicks, um im Explorer die Eigenschaften einer Datei aufzurufen. Halten Sie hingegen die ALT-Taste gedrückt, gefolgt von einem Doppelklick geht es etwas schneller und stilvoller. :)

6) Windows 98-Fensterposition speichern

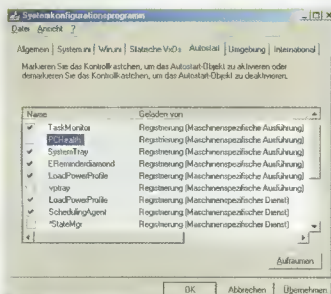
Ein kleiner Bug in Windows 98 verhindert, daß sich das Betriebssystem die Position der Fenster merkt. Halten Sie während des Schließens eines Fensters (zum Beispiel des Explorers) einfach die Strg-Taste gedrückt und schon bleiben die letzten Einstellungen erhalten.

7) Windows 98-Bootdiskette im DOS-Modus erstellen

Nicht nur unter Windows 98, sondern auch unter dessen DOS-Oberfläche können Sie eine Boot-Diskette anfertigen. Nach erfolgreichem DDS-Bootvorgang wechseln Sie ins Verzeichnis »`c:\windows\command`« (`cd windows /d command`) und geben »bootdisk« ein (gefolgt von Enter). Danach kopiert DDS die Dateien aus dem Verzeichnis



Unter »Eigenschaften von Dateisystem« nehmen Sie den ersten Schritt zur Deaktivierung der Systemwiederherstellung unter Windows ME.



Deaktivieren Sie im Systemkonfigurationsprogramm die Einträge PCHHealth und StateMgr, schicken Sie die Windows ME-Systemwiederherstellung vollständig in Rente.

Selbstverständlich muss die Diskette im Floppy-Laufwerk leer sein.

8) Passwort für den Bildschirm-schoner vergessen?

In Zeiten von 13 FreeMail-Accounts und unzähligen Websiten-Logins, lässt einen schon mal das Gedächtnis im Stich. Sollten Sie das Passwort für den Bildschirmschoner vergessen haben, so können Sie in der Registry (Aufruf über »Start«, »Ausführen«, »regedit.exe«) unter »HKEY_Users\Default Control Panel\desktop« das Passwort entfernen, indem Sie den Eintrag »ScreenSave_Data« löschen.

9) Papierkorb umbenennen

Bekanntlich lässt sich die Bezeichnung »Papierkorb« des Papierkorbs nicht ändern. Über einen Eingriff in die Registry (siehe oben) modifizieren Sie trotzdem den Untertitel des Icons. Suchen Sie dazu in der Registry nach dem Schlüssel »{645FF040-5081-101B-9F0B-00AA002F954E}«. An dieser Stelle können Sie den Elmer in »Sondermülle«, »Komposthaufen« oder was auch immer umbenennen (nur Win 95/98).

10) Übrige Einträge aus »Systemsteuerung/Software« löschen

Normalerweise löschen Sie ein Spiel über die Deinstallieren-Verknüpfung, welche bei der Installation angelegt wird. Eine Deinstallation ist auch über »Start«, »Einstellungen«, »Systemsteuerung«, »Software« durchführbar. Hin und wieder kommt es aber doch vor, daß ein paar Programme aus Versehen manuell gelöscht wurden. Der Deinstallations-Eintrag steht dann noch wie vor in der Software-Liste. Um auch diese letzten Fragmente noch zu entfernen, rufen Sie »regedit.exe« auf und schlagen sich bis in »HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Uninstall« durch. Dort sind die ganzen Programme aufgeführt, die auch in der Software-Liste stehen.

11) »Desktop anzeigen« wiederherstellen

Unter Windows 98 und ME befindet sich neben dem Start-Button das Symbol, um

sämtliche Fenster in den Hintergrund zu stellen, so daß Sie auf die Desktop-Oberfläche zugreifen können. Löschen Sie dieses Objekt versehentlich, so lässt es sich über eine Textdatei neu erstellen. Erschaffen Sie dazu die Textdatei »Desktop anzeigen.scf« im Ordner »Windows\Anwendungsdateien\Microsoft\Internet Explorer\Quick Launch«. In die Textdatei tragen Sie folgendes ein:

[Shell]

Command=2

IconFile=explorer.exe,3

[Taskbar]

Command=Toggle Desktop

Anschließend taucht die Verknüpfung wieder in der Schnellstart-Leiste auf.

12) Datei mit alternativem Programm öffnen

Sie können bestimmen, mit welchem Programm Sie einen bestimmten Dateityp öffnen möchten. Wenn Sie beispielsweise eine Textdatei nicht mit dem Editor, sondern mit dem WordPad bearbeiten möchten, gehen Sie wie folgt vor: Wählen Sie die zu öffnende Datei aus. Drücken Sie die Shift-Taste (Umkehrtaste) und klicken mit der rechten Maustaste darauf. Anschließend öffnet sich das Kontextmenü. Hier wählen Sie »Öffnen mit...« aus und suchen nach dem WordPad-Anwendung. Zuguterletzt haben Sie noch die Wahl, ab sofort alle Textdateien mit dem WordPad zu öffnen.

13) Mehrere Bilder auf dem Desktop

Seit Windows 98 bietet sich dank des Active Desktops die Möglichkeit, mehrere Bilder auf dem Desktop darzustellen. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf den Desktop. Nun wählen Sie »Eigenschaften« und aktivieren das Kontrollfeld »Webinhalte auf dem Desktop anzeigen«. Bestätigen Sie mit »OK«. Unter Windows ME rufen Sie nun wieder das Kontextmenü per Rechtsklick auf. Ein Klick auf »Active Desktop« und »Neues Desktopobjekt« lässt eine .jpg-, .bmp-, .gif-, .png oder HTML-Datei auswählen. Unter Windows 98 geht dies über das »Anzeige-Menü« und das Kontrollfeld »Neu«. Schließlich kleistern Sie Ihren Desktop mit hübschen Bildern oder Webseiten zu. Doch Vorsicht: Langsame Systeme mit wenig Arbeitsspeicher gehen hierbei schnell in die Knie.

Windows ME 1) Systemwiederherstellung deaktivieren

Ein leidiges Thema für Spieler mit installiertem Windows ME ist die Systemwiederherstellung. Bietet sie zwar einerseits die Möglichkeit zum Anlegen eines Backups, so läßt sie hin und wieder ohne nachzufragen plötzlich mitten in einem Spiel die Geschwindigkeit durch Festplattenzugriffe. Außerdem müssen in Extremfällen über 500 MByte Speicherplatz auf der C-Partition dran glauben. Wenn Sie auf die Systemwiederherstellung verzichten können, zögern Sie nicht, folgende Schritte durchzuführen:

Rechter Mausklick auf »Arbeitsplatz«, Klick auf »Eigenschaften«, »Leistungsmkmale«, »Dateisystem«. Im Tab »Problembewandlung« deaktivieren Sie den Punkt »Systemwiederherstellung« und klicken auf »OK«. Die anschließende Aufforderung zum Neustart lehnen Sie ab. Nun klicken Sie auf »Start« und »Ausführen«. Geben Sie »msconfig« ein. Im Tab »Autostart« deaktivieren Sie »StateMgr« und »PCHHealth«. Danach klicken Sie auf »OK« und booten den Rechner neu. Ab sofort ist die Systemwiederherstellung deaktiviert. Sollte der Ordner »c:\Restore« inzwischen ordentlich aufgeblasen sein, können Sie ihn ebenfalls löschen. Das funktioniert jedoch nur von der DOS-Oberfläche aus. Um dorthin zu kommen, benötigen Sie eine Windows-Bootdiskette mit der Datei deltree.exe. Nach dem Bootvorgang geben Sie »deltree -y c:\restore.« ein. Nun starten Sie den Rechner neu und haben fortan ein paar MByte mehr Platz.

2) Überflüssige Installations-dateien entfernen

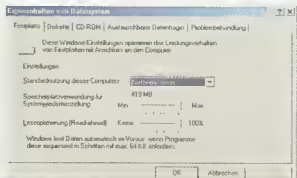
Bei der Installation von Windows ME werden 150 MByte überflüssige Daten in das Verzeichnis c:\windows\options\install kopiert. Darauf muss Windows eigentlich nicht mehr zugreifen, da es selbständig Sicherheitskopien der wichtigsten Dateien anlegt. Sie können Sie also bedenkenlos löschen.

3) Installation des internen Packers

Der integrierte Packer für Zip-Dateien wird bei einer Standardinstallation von Windows ME leider nicht auf die Platte geklatscht. Dieser lässt sicher aber nachträglich installieren: Über »Systemsteuerung«, »Software«, »Windows-Setups« wählen Sie unter den Komponenten die »Systemprogramme« aus und schauen sich die Details an. Hier aktivieren Sie »Komprimierte Ordner«. Ab sofort zeigt Windows ME Zip-Dateien mit einem Reißverschluss an.

4) Startverzeichnis des Windows-Explorers ändern

Windows ME-Spieler kennen das Problem. Der Explorer öffnet bei jedem Aufruf zuerst den Ordner »Eigene Dateien«. Damit Sie nicht jedesmal den Verzeichnisbaum aufklappen müssen, starten Sie ihn über einen Parameter mit ihrer Lieblings-Ausgangsposition. Dazu gehen Sie über einen Rechtsklick in die Eigenschaften des Explorers und geben in die Verknüpfung »c:\windows\explorer.exe /e, c:\« ein. Ab sofort stellt der Explorer standardmäßig das Verzeichnis c:\ dar und zeigt außerdem die restlichen Laufwerke an. (jr)



Genügend Speicher vorausgesetzt, kürzeln Sie mit der Eintragung »Netzwerkserver« noch etwas mehr Geschwindigkeit aus Ihrem Rechner

Technik Treff

Hardware-Experte
Henrik Fisch
beantwortet Ihre
Technik-
Fragen.

Sie fragen, wir antworten: Tipps & Tricks rund um den PC.

■ SPIELER-BETRIEBSSYSTEM

Als leidenschaftlicher Spieler von 3D-Shootern möchte ich gerne erfahren, welches das beste Betriebssystem ist. Windows 98, Windows ME oder gar Windows 2000? (Richard Aschberger)

Wer spielt brecht Windows 2000 nicht, auch wenn dank DirectX die meisten Spiele inzwischen auf dem Profi-Betriebssystem laufen. Die Betonung liegt in dem Fall aber auf »die meisten«, denn alle Spiele laufen bei weitem nicht, was das Betriebssystem für Spieler uninteressant macht. Wer bereits Windows 98 auf seinem Computer installiert hat, der braucht wiederum Windows ME nicht, und umgekehrt. Einen Umstieg von Windows 98 auf Windows ME würde ich im Moment nicht empfehlen.

■ DVD-VIDEO ABSPIELEN

Ich habe mir vor einigen Tagen ein DVD-Laufwerk von Pioneer (DVD-A04S2) gekauft. Dazu eine Video-DVD die ich mir ansehen wollte. Ich hab nur das Problem, dass ich sie nicht abspielen kann. Die DVD funktioniert (wir haben sie bei einem Freund ausprobiert), sie enthält jedoch nur Dateien mit der Endung »VDB«. Wenn ich den Windows DVD-Player starte, kommt die Meldung, dass ich einen Decoder (Software oder Hardware) benötige. Wieso kann ich die DVD nicht einfach so abspielen? Wisst ihr vielleicht wo ich so einen Software-Decoder herunterladen kann? (Oskar Siris)

Die auf den DVD-Videos enthaltenen VOB-Dateien duclen tatsächlich ohne weitere Software nicht auf dem PC. Dazu benötigt man einen Software-DVD-Player. Ich selber habe mit dem »PowerDVD« von Cyberlink ganz gute Erfahrungen gesammelt. Von diesem Player gibt es auch eine Demo-Version, die man sich direkt von der Hersteller-Website holt: www.goccyberlink.com.

■ STANDARD-VIDEOPLAYER

Ich habe ein Problem mit MPEG-Videoen. Immer wenn ich diesen Dateityp aufrufen möchte, dann erscheint auf dem Bildschirm: »Real.exe wurde nicht gefunden. Dieses Programm ist zum Öffnen von MPEG-Dateien erforderlich.« Des ist so, seit ich den Real-Player deinstalliert habe. Wie kann ich wieder den »Win-

dows Media Player« als Standard-Player einstellen, so dass er automatisch startet, wenn ich ein MPEG-Video aufrufe? (Sebastian Wierer)

Ja, ja, die lieben, umsichtigen Deinstallationsprogramme. Mit dem alten »Active Movie« lieferte Microsoft noch ein Programm »Active Movie Dateitypen« mit (fand man unter »Start/Zubehör/Multimedia«), das lobenswerterweise die Verknüpfungen mit den Dateieinstellungen zurück auf Active Movie gelenkt hat. Beim Mediaplayer behilft man sich anders: Linker Mausklick im Explorer um die Datei anzuwählen, dann die Shift-Taste gedrückt halten und mit der rechten Maustaste auf die Datei klicken. Jetzt erscheint ein Menü mit dem Eintrag »Öffnen mit...«. Diesen Eintrag anwählen, in dem Fenster das Programm »mplayer« wählen, das Kästchen bei »Datei immer mit diesem Programm öffnen« aktivieren, »OK« anklicken und fertig. Dieses Verfahren funktioniert übrigens bei allen Dateieinstellungen.

■ DVD ZU LAUT

Ich habe das DVD-Laufwerk Pioneer 114 und folgendes Problem: Es ist tie-

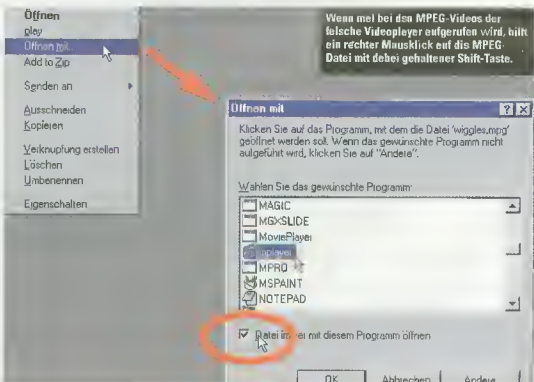
risch laut im Vergleich zu meinen vorherigen CD-ROM-Laufwerken. Kann man dagegen etwas machen? (Artur Fischer)

Ist das Laufwerk auch im nicht eingebauten Zustand so laut? Wenn nicht hilft eine einfache Dämmung zwischen dem Gehäuse des Laufwerks und dem Metall des Laufwerkschachtes im PC. Eine Lage Papier dazwischengeklemt wirkt da manchmal schon Wunder.

■ UDMA/100

Ich möchte mir eine neue Festplatte (30 GByte von IBM), mitsamt UDMA/100-Controller kaufen. Wenn ich nun ein CD-RDM-Laufwerk (mit UDMA/33) an den Controller hänge, passt sich denn die Festplatte auch an die geringere Geschwindigkeit an oder bleibt sie bei UDMA-100? (Erwin Prosch)

Sobald an einem Strang des Flachbandkabels zwei Geräte mit unterschiedlichen UDMA-Modi hängen, richtet sich das schnellere Gerät nach den Spezifikationen des langsameren. Sprich: Die IBM-Festplatte läuft auch »nur« im UDMA/33-Modus. Das ist aber nicht



weiter schlimm, da a) man diesen Geschwindigkeitsverlust in der Spiele-Praxis nicht bemerkt und b) Zusatz-Controller ebenfalls immer zwei Kanäle für vier Geräte haben. Hängen Sie das CD-ROM-Leufwerk und die Festplatte an unterschiedliche Stränge und schon dampft die Platte mit UDMA/100. Allerdings müssen Sie dann für die Festplatte auch ein teureres, spezielles UDMA/100-Kabel verwenden.

■ 32 BIT FARBTIEFE

Ich habe seit ungefähr eineinhalb Jahren eine »Voodoo3 PCI« in meinem Athlon/B00-System. Würde es sich lohnen auf eine Grafikkarte mit 32 Bit Farbtiefe umzusteigen? Und wenn ja, auf welche? Der Spaß sollte maximal 700 Mark kosten. (Harald Baumann)

»Lohnen« ist ein weitgefaster Begriff. Ich würde grundsätzlich an dem PC nicht rum-schrauben, wenn die Voodoo-Karte ansonsten einwandfrei läuft. 32 Bit Farbtiefe hört sich zwar erst mal nach mehr an, und in der Praxis sieht man auch einen Unterschied, sprich: Die Grafik ist noch ein wenig detaillierter. Ob das jedoch eine Investition von 700 Mark rechtfertigt – inklusive Treiber-Neuinstallation und etwaigen Querelen mit nicht hundertprozentig funktionierenden Treibern, wage ich zu bezweifeln. Deswegen: Geld sparen und lieber in ein paar neue Spiele stecken.

■ AUCH MEIN RECHNER PIEPT

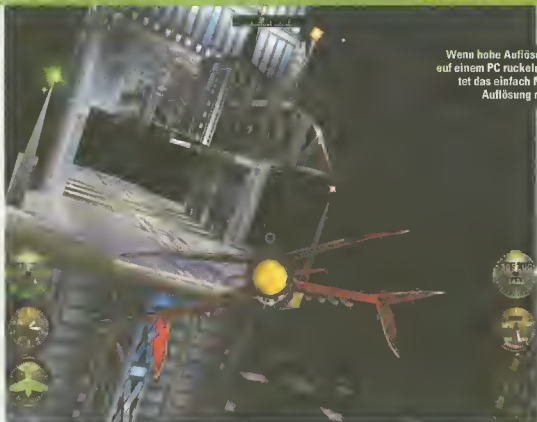
Ich bin gerade über den Beitrag »Rechner piepzt« in der letzten PC Player gestolpert. Ich habe das gleiche Problem (piepsen, ausschalten, einschalten) – weiß aber auch warum: das Epox Mainboard »Bkta« (das auch ich besitze) kommt anscheinend mit meinen Grafikkarten nicht gut zurecht (in meinem Fall eine »G400« von Metrox). (Wolfgang Schmied)

Mich erreichte noch eine weitere E-Mail mit genau der gleichen Problemschilderung zu exakt diesem Board. Im zweiten Fall (geschickt von »Sebi« per E-Mail, danke dafür) wurde das Epox-Board eingeschickt und repariert. Ursache: AGP-Slot defekt. Ich weiß natürlich nun nicht, wodurch der Defekt zu Stande kam. Ob das ein Serienfehler ist oder die Kontakte der AGP-Slots durch zu hohe Stromaufnahme der Grafikkarte korrodieren, oder sonst was. Dies auf jeden Fall als momentanen Hinweis für alle, die sich ein neues Motherboard kaufen wollen.

■ GROßE FESTPLATTE

Ich habe ein Mainboard der Firma Bravo-Baby mit Intel Chip. Nun habe ich mir eine Festplatte von IBM mit 46 GByte gekauft. Als ich die Festplatte einbaute, erkannte mein BIOS die Platte nicht. Bei meinem Bruder, der das gleiche Board besitzt (jedoch mit Via-Apollo Chip), läuft die Platte einwandfrei. Im Netz habe ich nach einem BIOS-Update gesucht. Doch von Bravo Baby war nichts zu finden. Für einen Tipp von Euch wäre ich sehr dankbar. (Dirk Becker)

Mit Festplatten von Kapazitäten über 32 GByte hat so manches BIOS Probleme. Da gibt es zwei Möglichkeiten: Hinten an der IBM-Fest-



Wenn hohe Auflösungen auf einem PC ruckeln, lautet das einfache Mittel: Auflösung runter.

platte gibt es einen 32-GByte-Jumper. Ist der gesetzt, verringert sich die Kapazität der Festplatte, aber sie läuft erst einmal. Zum zweiten gibt es auf der Website von IBM einen entsprechenden Treiber, der genau diese Problematik umschifft: www.ibm.com.

■ HOHE AUFLÖSUNG

Ich bin seit Samstag stolzer Besitzer eines Athlon/1000 auf einem Asus »ATV«-Board. Als Grafikkarte fungiert eine Asus »7100 Pure«. Der Prozessor scheint sich bei der »Crimson Skies« Demo allerdings zu langweilen und die Grafikkarte rückt in regelmäßigen Abständen dem Spiel hinterher. Das macht das Spielen ziemlich schwer. Da ich bei vollen Detaileinstellungen mit einer Auflösung von 1024 mal 768 Pixel spiele, glaube ich nun, dass der Prozessor die Grafikkarte hoffnungslos überfordert. Was tun? (Thomas Winkler)

Na, Dr. Watson, die Frage haben Sie sich ja eigentlich schon selber beantwortet: Runter mit der Auflösung. Das ist bei der Grafikkarte (mit »GeForce 2 MX«-Chip) nicht anders

machbar. Über 800 mal 600 Pixel wird's da schon mal rucklig. Obendrein ist »Crimson Skies« auch noch ein Speicherfresser. 64 MByte sind zu wenig, 128 MByte sollten es schon sein. Alternativ ist der Kauf einer neuen Karte fällig. Ich persönlich finde hohe Auflösungen ebenfalls schick und bei 3D-Shootern hat man auch einen Vorteil bei weit entfernten Gegnern. Beim vergleichsweise behäbigen »Crimson Skies« sehe ich den Vorteil einer hohen Auflösung dagegen nicht so. Also: Auflösung runterschrauben.

DDR-RIEGEL-FRAGE

Es ist ja immer mehr die Rede von DDR-RAM-Riegeln. Sind diese sowohl in alten Boards lauffähig oder muss es ein neues Board sein, damit dieser auch mit dem neuen Feature genutzt wird? (Chris Contreras)

Die Features von DDR-RAM werden nur genutzt, wenn das Board sie auch unterstützt. Auf alten Boards ist eine Investition in DDR-RAM rausgeschmissenes Geld.

So erreichen Sie uns

Brennt Ihnen eine Frage zu den
Mysterien der PC-Technik auf der
Zunge? Versiegt die Spiele-Lust in
Ihrem PC?

Unsere Adresse:
Future Verlag GmbH
Postfach 10 15 D-42699 Solingen

Wir bitten um Verständnis, dass wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge erteilen können. Bitte schicken Sie also weder Rückporto noch frankierte Umschläge. Außerdem ganz wichtig: Bitte, bitten Sie die E-Mail Ihren vollen Namen hinzu.

**Technik-Hotline für PC Player,
Mo-So 7-24 Uhr (0190) 882 - 419 - 43 (3,63 Mark/Minute)**

LAN PLAYER

Eine völlig ungewöhnliche Wahl zum Jahreswechsel! Auf PlanetLAN wurden der Mr. LAN und die Mrs. LAN 2000 gewählt.



Zur Mrs. LAN wurde »DA|xluthien« in den Kategorien »Know-Hows«, »Sex-Appale« und »Charisma« gekürt. Sie zockt UT im Clan [Dark Angels].

Wer bisher nur gelangweilt dreinblickte, wenn es darum ging, das Computerspiel oder den Kinofilm des Jahres zu wählen, dem wurde durch die Mr. und Mrs.-LAN-2000-Wahl Abwechslung geboten. Nachdem eine Woche lang die Anmeldungen der Kandidatinnen und Kandidaten entgegengenommen wurden, konnte Anfang Januar mit der Abstimmung begonnen werden. Nun galt es, den »Kronprinzen und die Kronprinzessin« der LANparty-Szene zu wählen. Bei den Bewerbungen ließen sich die Kandidaten eine Menge einfallen, denn bei dieser Wahl wurde auf besondere Kriterien (»Charisma«, »Sexappeal« und »Know-how«) Wert gelegt. Es genügte schon ein Foto und ein Beschreibungstext, um sich aufstellen zu lassen. Als sich nach der Abstimmung der Staub gelegt hatte und die Stimmen gezählt waren, ging bei den Herren der Schöpfung »ByteBandit« vom »DarkBreed e.V.« als Sieger hervor. Als Mrs. LAN wurde »DA|xluthien« gewählt, die »Unreal Tournament« beim Clan »Dark Angels« spielt und auf vielen LAN-Partys anzutreffen ist. Sie spielte unter anderem auch auf der »XP2-LAN«, auf der Gamers Gathering und war bei der »Breaking Normality« zu Gast. (Andreas Wesseljr) www.planetlan.de/miswahl.html



Mr. LAN 2000. Wer Bytebandit nicht kennt, der hat die besten LAN-Partys verpasst. :)



Hier sehen Sie auf einen Blick alle wichtigen LAN-Partys Deutschland und Österreich. Die vollständige Karte von unserem Partner PlanetLAN mit so ziemlich allen LAN-Ereignissen, finden Sie unter www.planetlan.de

LAN-Party-Termine in Deutschland

Februar 2001
bis März 2001

Nr.	Datum	Party	Ort	Gäste	URL
1.	16.02.2001	The Final IMPACT 4	Kassel	350	www.final-impact.de
2.	16.02.2001	Gamers Culture	Schlader	350	www.gamersculture.de
3.	16.02.2001	Combat-NET-LAN VI	Magdeburg	250	combatnet-lan.regio.com.net
4.	17.02.2001	LANparty B. D.	Bad Deynhausen	200	www.lan-bo.de
5.	23.02.2001	XXLAN	Neudeck	240	www.xxlan.de
6.	23.02.2001	Freak-Connection	Hof	300	www.freak-connection.de
7.	02.03.2001	Dark Millennium Lan	Hermersberg	200	www.dark-millennium.de
8.	02.03.2001	e-of-x	Celle	500	www.e-of-x.de
9.	02.03.2001	Ambience 2001	Venlo (NL)	1100	www.ambience.nl
10.	02.03.2001	Circus Infernus 01/01	Schwarzwalddhalle	333	www.circus-infernus.de
11.	09.03.2001	LAN-WARS 3	Holzappel	250	www.ruffnicks.de
12.	09.03.2001	N-Frag	Emden	600	http://nfa-nw.de
13.	10.03.2001	GSG Netzwerksession	3/01 Bochum	200	www.s-net.de
14.	16.03.2001	Wettelingen on LAN	Wettelingen	200	www.woll.de
15.	16.03.2001	Dm-Projekt	Levetkusen	250	www.dm-projekt.de
16.	16.03.2001	LANnation	Dessau	400	www.s-acomatch.de
17.	16.03.2001	Space MaTch #3	Bliesen	200	www.albert-lan.de
18.	23.03.2001	Gigahertz LAN: PHASE VI	Bruchsal/Büchenau	220	www.lan-dmz.com
19.	24.03.2001	LAN-Party-Ingelheim	Ingelheim	200	www.extreme-games.de
20.	30.03.2001	extremeGamez	Esslingen Zell	650	www.extreme-games.de
21.	30.03.2001	ZAP2ONE	Tübingen	300	www.z-one.de

LAN-Party-Termine in Österreich

Januar 2001
bis April 2001

Nr.	Datum	Party	Ort	Gäste	URL
1.	10.02.2001	Live&Motion Cine Lan	Innsbruck	70	http://liveandmotion.lan.at
2.	23.02.2001	Dm-Projekt	Graz	250	http://dm48std.lan.at
3.	6.04.2001	dagor.net	St. Pölten	300	www.dagor.net
4.	6.04.2001	LORD LAN-Party	Braunau	300	http://lord.lan.at

Die Millanium-Party in Wien

Vom vierten bis zum siebten Januar galt die Aufmerksamkeit der LAN-Zocker der für 400 Spieler konzipierten »milLANium-Party«.



Wer nach nicht den vollen Durchblick hatte, der griff zur Fernsehrille. :)

PlanetLAN: Hello, schön, dass Du dir fürs uns Zeit genommen hast. Vielleicht stellst Du dich unseren Lesern erst mal vor?

Neo: Ja klar! Also ... Ich heiße Stefan Pinczolis, aber alle kennen mich als Neo. Ich bin Obmann in der Multiplayer-Gilde »The Hellknights« kurz »THK«. Wir sind ein Verein.

PlanetLAN: Und Ihr habt in Wien vom vierten bis siebten Januar die »milLANium« für 400 Mann veranstaltet?

Neo: So ist es. Wir, also THK mit kräftiger Unterstützung der A-P-L, haben in einem komplett renovierten Schulgebäude eine LAN-Party für 400 Teilnehmer aufgezogen. Tatsächlich waren dann 403 Teilnehmer da, wobei erfreulicherweise mindestens 20 weibliche Teilnehmerinnen mit von der Partie waren.

PlanetLAN: Wie liefen die Vorarbeiten zu der LAN-Party?

Neo: Da gab es einiges zu tun. Aber immerhin hatten wir eine Vorbereitungszeit von alles in allem sechs Monaten. Sehr früh schon haben

wir uns um Sponsoren, Genehmigungen, Versicherungen und sonstige organisatorische Details gekümmert. Der Veranstaltungsort musste fixiert, die Preise und Trophäen beschafft, die Internet-Anbindung organisiert und auch die Verpflegung musste gesichert sein. Danach kümmerten wir uns um das Netzwerk, den Strom und die Server. Mit einem Team von 15 Orgas konnten wir die Arbeiten glücklicherweise gut aufteilen. Zusätzlich haben uns dann noch 20 Teammitglieder als Security gegeben. Der LAN-Party verstärkt. Im Schichtdienst wurden alle Ein- und Ausgänge im Auge behalten und das Rauch- und Alkoholverbot durchgesetzt.

PlanetLAN: Das ist ja ein großes Team und mecht sicher vieles leichter.

Neo: Sicherlich. Mit weniger Leuten im Team hätten wir es viel schwerer gehabt. Man darf aber nicht vergessen, dass der Aufwand bei so vielen Teilnehmern beträchtlich ist. Man muss sich schließlich rund um die Uhr um Dinge wie Strom, Netzwerk, Gameserver und die Turnierabwicklung kümmern. Zusätzlich muss man noch Einzelprobleme der Teilnehmer bearbeiten. Das beginnt bei vergessenen Netzwerkkabeln, Konfigurationshilfe des Betriebssystemes bis hin zu Unstimmigkeiten bei Turniresultaten. Das kostet Manpower.

PlanetLAN: Vielleicht gibst Du den Lesern mal einen kurzen Überblick über die technischen Details der Party.

Neo: Gerne. Fangen wir mit dem Strom an. Die Strominstallationen führte der Spezialist TOPLAN Stege Power durch. Dadurch, dass jeweils neun Rechner einer eigenen Sicherung zugeordnet waren, konnten große Stromausfälle ausgeschlossen werden. Das Netzwerk bestand aus einer Kombination von »Cisco Catalyst« für den Backbone und 3Com-Switches im Frontend-Bereich. Natürlich war jeder Port mit 100 Mbit full-duplex-geschwächt. Für die Teilnehmer stellten wir zehn Linux-Gameserver zur Verfügung, die mit »Counter-Strike«, »Q3A« und »Unreal Tournament« vor-konfiguriert waren. Unsere drei Server-Administratoren konnten so, auf Wunsch Gameserver für die verschiedenen Spiele zur Verfügung stellen. Unser Intranet- und Turnierverwaltungssystem wurde mit dem Panther-System realisiert. Die Schlüsselspiele der einzelnen Turniere wurden aber vier Projektoren übertragen, die uns die Firma Philips denkenswerterweise zur Verfügung stellte. Eine 2-Mbit-Internet-Anbindung stellte der Internet-Provider Chello zur Verfügung. Und



Zehn Linux-Spielservers, ein Cisco Catalyst-Backbone und mehr gehörten zur Ausstattung.

um Spiegelungen auf den Monitoren zu minimieren, haben wir einerseits das gesamte Glasdach der Haupthalle mit 300 Quadratmeter Baufolie abgedeckt und die Kaltlichtstrahler adaptiert, so dass sie grünes Licht ausstrahlten. Das sorgte für die richtige Stimmung.

PlanetLAN: So viel zur Technik. Und was wurde sonst noch geboten?

Neo: Besonders wichtig für die Teilnehmer sind immer die Turniere. Wir haben Turniere in »Counter-Strike«, »Q3 TDM«, »Q3 1-on-1«, »UT CTF«, »UT 1-on-1«, »Starcraft 2-on-2«, »FIFA« und »Mechwarrior« ausgetragen. Das Mechwarrior-Turnier wurde in Kooperation mit Microsoft veranstaltet, wobei Microsoft eigene Hardware wie GameVoice und Force-Feedback-2-Joysticks zur Verfügung stellte. Zusätzlich veranstalteten wir ein »Grand Prix Legends«-Turnier. Es gab eine Menge Preise diverser Sponsoren. Besonders stolz sind wir auf die Acrylglas-Trophäen für die einzelnen Turniersdisziplinen, die in der Schule angefertigt wurden.

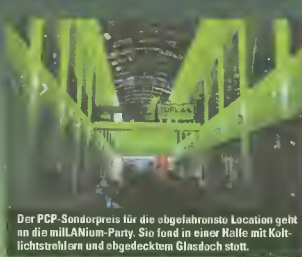
PlanetLAN: Ihr habt schon am Donnerstag mit der LAN-Party begonnen. Wie hat sich das ausgewirkt?

Neo: Eigentlich gar nicht, da in dieser Woche noch Uni- und Schulkinder waren. Trotzdem sind bis Samstagmittag Teilnehmer angekommen. Das Durchschnittsalter lag bei circa 18 Jahren, wie eigentlich bei den meisten LANs.

PlanetLAN: Werdet ihr künftig weitere LAN-Parties veranstalten?

Neo: Lasst Euch überraschen.

(Niels Hense/jr)



Der PCP-Sonderpreis für die abgefahrenste Location geht an die milLANium-Party. So fand in einer Halle mit Kaltlichtstrahlern und abgedecktem Glasdach statt.

CLUB-GEWINNER VON PLANET INTERNET

Erinnern Sie sich noch an das Gewinnspiel im LAN-Player der Ausgabe 1/2001? Nun stehen die Gewinner fest: Auf eine ASUS V7700 AGP Deluxe darf sich »isabella« vom Warhammer-Club freuen, »Heavy Metal F.A.K.K. 2«-Versionen wandern an »cyberXX« (Club: Counterstrike) »thing« (Club: Q3 Arena), »songoku« (Club: Der ultimative Skater-Club), und

»Zocker«

Worms World Party-Wettkampf

An alle Sprengmeister: Virgin Interactive veranstaltet die »Worms World Party« und trommelt einen deutschlandweiten Wettbewerb zusammen. Dabei winken Preise im Wert von 30 000 Mark.



Kreisch, die Würmer sind zurück. Worms World Party setzt die erfolgreiche Worms-Serie mit neuen Funktionen und Levels fort.

Die teilnehmenden Spieler kämpfen sich mit ihren Wurm-Kriegern bestenfalls bis ins Finale durch und sehen nebenbei Sechspreise im Gesamtwert von über 30 000 Mark ab.

Jeder Spieler steuert dabei die Geschehnisse von maximal vier Wurmern. Ziel ist es selbstverständlich, die gegnerischen Würmer solange an die Level-Decke zu sprengen, bis deren Lebenspunkte den Tiefstand erreicht haben.

Turnier-Ablauf

In acht Städten vermöbeln sich jeweils 32 Wurm-Kommandeure nach bestem Können. Ein Event dauert in der Vorrunde voraussichtlich drei Stunden. Der Ablauf in einer Stadt sieht folgendermaßen aus: Insgesamt gibt es acht Gruppen, die per Zufall mit jeweils vier Spielern gefüllt werden. Vier Teilnehmer dezimieren dann zehn Minuten lang mit maximal vier Einheiten ihren Wurmbe-

stand. Wenn die zehn Minuten verstrichen sind, aktiviert sich automatisch der Sudden-Death-Modus, so dass möglichst schnell ein Gewinner ermittelt wird. Hierbei reduzieren sich die Lebenspunkte der Würmer auf einen Punkt, den schon ein simpler Treffer abtötet. Der Sieger eines solchen Matches qualifiziert sich automatisch für das Halbfinale.

Wer es bis ins Halbfinale schafft, den erwarten dort zwei Gruppen, die sich jeweils aus den acht Siegern der Vorrunde zusammensetzen. Auch hier (Tag der Austragung: 30. März) spielen die Teilnehmer pro Match zehn Minuten lang und stehen sich im Notfall plötzlich im Sudden-Death-Modus gegenüber. Die jeweils ersten beiden Plätze qualifizieren sich dann für das alles entscheidende Finale. Dies beginnt am 31. März mit zwei Gruppen, bestehend aus je vier Teilnehmern. Schließlich kämpfen die daraus ermittelten Finalisten um den Sieg. Die Besonderheit in diesem Fall ist, dass die Entwickler (Team 17) einen Servar bereitstellen und das Spiel als Schiedsrichter übers Internet betreuen.



Die Verkaufsverpackung von Worms World Party.

Die Gewinne setzen sich aus diversen Hardware-Preisen und Einkaufsgutscheinen zusammen. Als Hauptpreis winkt ein protziger Luxus-Pokal, auf dem sich die Entwickler mit eingravierten Unterschriften verewigen haben. Die Sponsoren des Worms-Spektakels sind: »Karstadt Cyberb@re«, »Sega Deutschland«, »Flying Horse«, »Creative Labs«, »Sattek, T-Online«, »Getmobile.de« und der »Futura Verlag«.

Hilfe, die Würmer kommen!

Wer bisher noch nichts von Worms gehört hat, der verfolgt entweder erst seit kurzem die Spiele-Szene oder fristete bisher sein Dasein in einer versiegelten Höhle. Worms World Party ist der neueste Streich von Team 17, die damit ihre Mischung aus Strategie- und Arcade-Elementen erfolgreich fortsetzen. Bisher flogah die Würmer in folgenden Teilen kreuz und quer über die Bildschirme: »Worms«, »Worms 2«, »Worms Armageddon«, »Worms The Director's Cut«, »Worms Pinball«, »Worms Reinforcements« und »Worms United«. Über die Jahre hinweg entstand eine beträchtliche Fanggruppe, die sich durch die Internetfunktion von Worms World Party wohl noch weiter ausbreiten wird.

In Worms geht es darum, mit maximal fünf Wurmern die gegnerische Mannschaft auszuhäuten zu nehmen. Natürlich hat der Gegner das Gleiche mit Ihnen vor. Gesagt, wird nicht in Echtzeit, sondern



Team 17 programmierte wie schon bei Worms Armageddon einen Internet-Modus, bei dem Sie sich mit Leuten aus aller Welt wegsprengen.

seind. Zur Hilfe stehen dabei Raketenwerfer, Sprengsätze, Luftangriffe, Feuerwaffen und noch vieles mehr. Wer bei den vielen unterschiedlichen Waffen den Überblick verliert, der wirft einfach einen Blick ins »Wormopedia« und informiert sich dort über die Eigenschaften und die korrekte Handhabung.

Vieele Spieler

Als neue Option integrierte Team 17 in Worms World Party eine Internetfunktion, mit der Sie in Spielen rund um die Welt nach dem Rechten schauen. Die Berechnung der Spielstände erfolgt in Echtzeit und laut Team 17 spielt es sich übers Internet dank optimierter Spiele-Engine ganz vorzüglich. Für Anfänger, Fortgeschrittene und Experten existieren abgegrenzte Zonen. In speziellen Chaträumen können sich Worms-Fans miteinander unterhalten und anschließend die 45 Missionen im Multiplayer-Modus entweder gegeneinander oder im kooperativen Modus miteinander durchspielen. Worms World Party gibt es auch für die Dreamcast. Weitere Informationen finden Sie unter www.team17.com (jr)



Auch ein Szenario-Generator mit über 400 unterschiedlich einstellbaren Ausgangssituationen wurde ins Spiel integriert.



In einem besonderen Trainings-Modus lernen Sie wie man mit dem Waffensensal umgeht, ohne daß es weh tut



WERTUNG FERRARO DESIGN: CLAW
CA. 120 MARK ■ EINGEBERGERAT

PRO

▲ BEQUEME HANDABLAG

CONTRA

▼ NUR FÜR PS/2- UND DIN-TASTATUREN
▼ KEINE TASTENKOMBINATION MÖGLICH

PCPLAYER

31

FERRARO DESIGN: CLAW

Ferraro Design entwickelte mit der »Claw« ein alternatives Eingabegerät, das Sie wie den »Strategic Commander« mit der linken Hand bedienen. Doch die Kralle besitzt lange nicht so viele Funktionen. In die Form wurden neun Buttons eingebaut. Während der Daumen vier Knöpfe bedient, betätigen Sie mit dem Zeigefinger zwei und mit den übrigen Fingern drei Buttons. Wer in der Verpackung nach einer Treiberdiskette kramt, darf lange suchen. Die gibt es nämlich nicht. Vielmehr reicht es aus, die Claw zwischen Tastatur und Computer zu stöpseln. Anschließend werden die Buttons über den »Play/Program«-Schalter an der Unterseite des Geräts kon-

figuriert. Die Anzahl der Funktionen lässt sich über einen »Memory«-Knopf verdoppeln, der auf der Oberseite aber besser aufgehoben wäre.

Fazit

Die Claw hat mit ernsthaften Problemen zu kämpfen: Sie funktioniert nur mit PS/2- oder DIN-Tastaturen. Beim Einsatz einer kabellosen Tastatur gab es Ausreißer. Traurig auch, dass keine Tastenkombinationen funktionieren. Der Adapter, welcher die Claw mit Computer und Tastatur verbindet, verbraucht so viel Platz, dass wir bei unserem Test-Rechner einen USB-Port frei machen mussten. Letztlich eine optische Tasten-Alternative, nach der leider kein Hahn kröhnt. (jr)

HERCULES GAME THEATER XP

Das »Game Theater XP« ist quasi die Spieler-Version der Musiker-Soundkarte »Maxi Studio ISiS«. Neben professionell klingendem MIDI-Sound mit bis zu 64 gleichzeitigen Stimmen bietet das Klangboard volle Kompatibilität zu aktuellen Soundstandards wie EAX 2.0, A3D oder Sensure Audio. Praktisch ist die externe Anschlussbox, die Sie mit einem gartenschlauchdicken Kabel an die Karte und an einen USB-Port Ihres PCs verbinden. An dem Kasten finden Sie neben analogen und digitalen Lautsprecheranschlüssen auch Anschlussmöglichkeiten für ein MIDI-Klavier, Kopfhörer sowie Mikrofon, Joystick und bis zu vier USB-Geräte. Von der mitgelieferten Software ist der

Yamaha XG-Synthesizer und die neue Version des DVD-Players »PowerDVD 3.0« interessant. Letzterer bietet nun einen softwaremäßigen Dolby-Digital-Decoder. Besitzen Sie entsprechende Lautsprecher, kommen Sie beim Abspielen von DVD-Filmen in den Genuss prallen Kinosounds.

Auf Grund des ordentlichen Preises ist das Soundboard in erster Linie für Musiker interessant. Diese bekommen aber neben einen soliden MIDI-Synthesizer auch eine Karte, welche die Soundmöglichkeiten aktueller Spiele voll ausschöpft. (wk)

www.guillemot.de

WERTUNG HERCULES GAME THEATER XP
CA. 800 MARK ■ SOUNDKARTE

PRO

▲ KOMPATIBEL ZU GÄNGIGEN SOUND-STANDARDS

▲ VIELE ANSCHLUSSMÖGLICHKEITEN

CONTRA

▼ HOHER PREIS

PCPLAYER

83



ATI ALL IN WONDER RADEON

Auch die »All in Wonder Radeon« setzt auf den leistungsstärksten Radeon-Chip. Die Grafikkarte ist in der Lage, MPEG-2-Videos (drei Stunden belegen circa fünf Gigabyte Festplattenplatz) auf die Festplatte zu speichern, oder mit dem TV-Tuner und der »TV-On-Demand«-Funktion eine laufende Fernsehsendung aufzuzeichnen und an späterer Stelle fortzusetzen. Bei der Grafikleistung macht die AIW dank ihres 166 MHz Chip- und Speicherkartens (6 ns DDR-SDRAM) eine gleich gute Figur wie die 32 MB DDR-Version. Zwar kann sie sich in der Leistung nicht an eine »GeForce 2 GTS« heranspielen, dennoch liegen die

Werte im oberen Bereich. Durchschnittlich entstehen unter 640 mal 480, 800 mal 600 und 1280 mal 1024 ein Unterschied von zehn bis 20 Frames, während unter 1024 mal 768 eine Lücke von circa 30 bis 40 Frames klafft. Weitere Eigenschaften: Anschlussmöglichkeit für DVI- und LCD-Bildschirme, integrierter SPDIF-Ausgang und tadellose DVD-Wiedergabe.

Fazit

Zwar bietet die All in Wonder nicht die Geschwindigkeit einer GeForce 2 – aber wer kauft sich schon einen Geländewagen, um damit über die Autobahn zu brettern. Vielmehr ist die All in Wonder dank MPEG 2-Aufnahme, TV-Tuner, exzellenter DVD-Wiedergabe und durchdracht Software ein echter Tausendsassa. (jr)

www.ati.de

WERTUNG ATI ALL IN WONDER RADEON
CA. 800 MARK ■ GRAFIKKARTE

PRO

▲ GUTE 3D-LEISTUNG

▲ TOP-AUSSTATTUNG

▲ DURCHDRACHT SOFTWARE

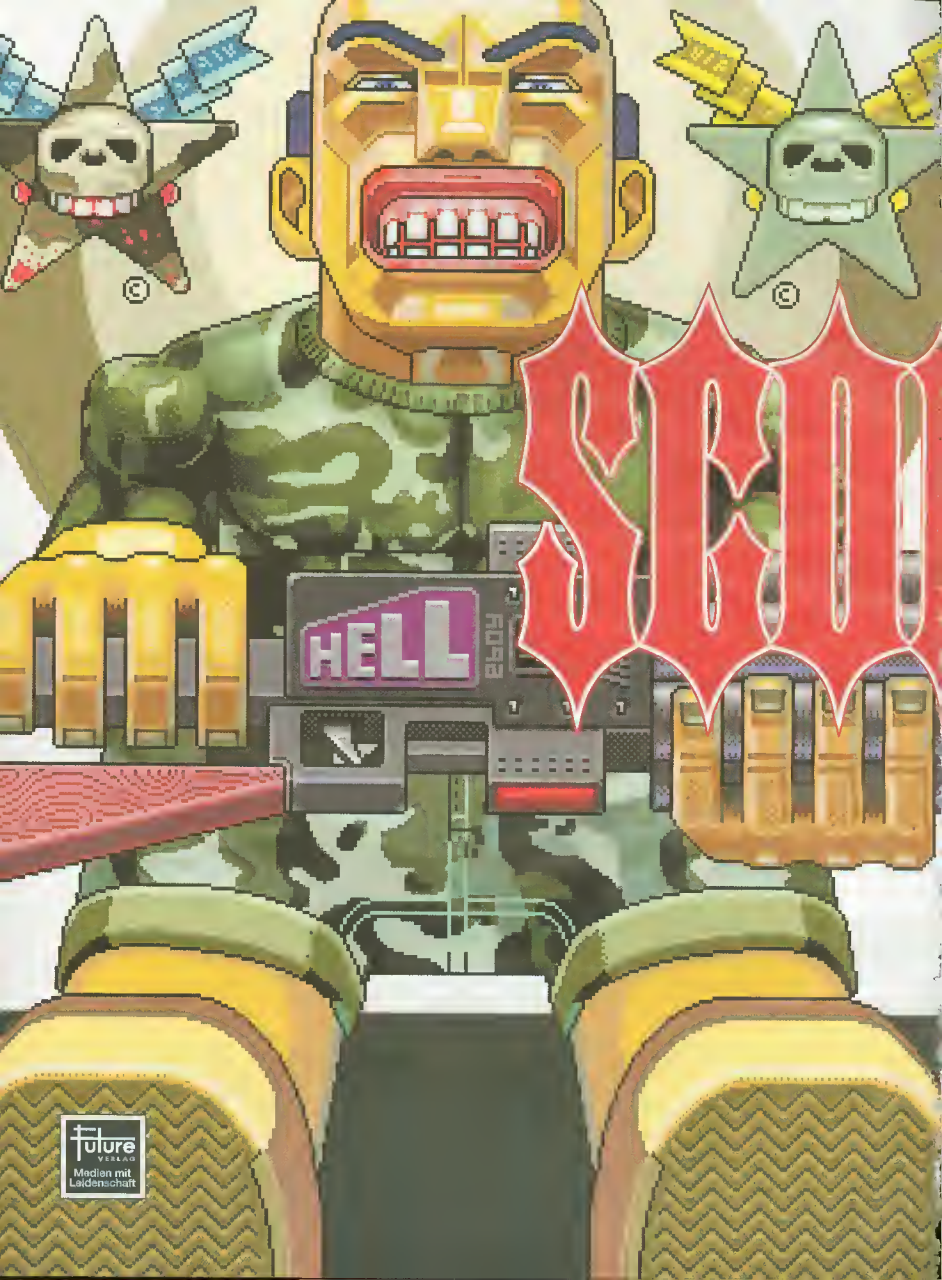
CONTRA

▼ GEFORCE 2 IST SCHNELLER

PCPLAYER

85





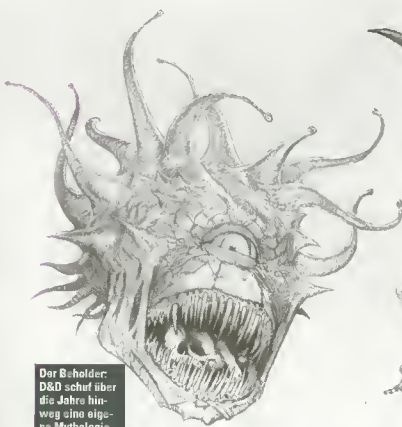
RE MORE!

Moerderisch gut: Reviews, Previews, Tipps,
Downloads und staendig aktuelle News.



DUNGEONS & DRAGONS

Anlässlich des Erscheinens einer dritten Edition des Rollenspiel-Urnhorns erforschte ein kleines Grüppchen abenteuerlustiger PC-Player-Redakteure exklusiv für Sie die finsternen Verliese der Dungeons & Dragons-Geschichte.



Der Beholder: D&D schuf über die Jahre hinweg eine eigene Mythologie.



Munch: Essen! Die Tarrasque ist eines der mächtigsten Monster in D&D.

Ob »Pool of Radiance«, »Eye of the Beholder«, »Planescape« oder »Baldur's Gate 2«: Das Genre der Rollenspiele wird wohl immer in einem Atemzug mit Dungeons & Dragons (D&D) genannt werden müssen. Kein Wunder, denn schließlich liegen die Verliese und Drachen dem ganzen Phänomen ja auch zu Grunde.

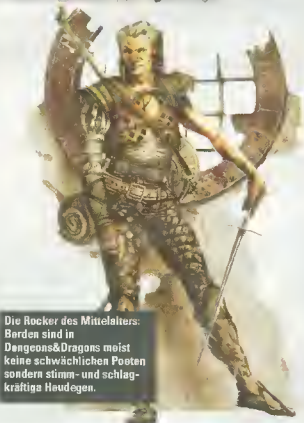
Etwas verspätet zum 25. Geburtstag erscheint nun demnächst die neueste Revision des elfterwürdigen Regelwerks auch hier zu Lande – Grund genug für uns, die Entstehungsgeschichte von diesem ewig sprudelnden Quell des Spielspaßes unter die Lupe zu nehmen.

Grimmig: War es nicht »schon immer ihr geheimer Wunsch, als halb-orkischer Barbar Furcht und Schrecken zu verbreiten?

Aller Anfang ist schwer

Genauso wenig wie Rom an einem einzigen Tag erbaut wurde, lässt sich die Erfindung des Rollenspiels nicht wirklich datieren. Streng genommen nahm die ganze Sache schon etwas vor D&D ihren Anfang. In den 50er Jahren entstanden für Tabletop-Strategiespiele derart komplexe Regelwerke, dass oftmals ein Spielleiter als Schiedsrichter eingesetzt werden musste. Da solchen abendlichen Veranstaltungen oftmals Freunde und Bekannte als Zuschauer beiwohnten, kam ein Spielleiter auf die abwegige Idee, diese ebenfalls ins Spiel einzubinden, indem er ihnen die Rollen einzelner Figuren übertrug und eine Zielsetzung stellte. Sponten entstand so eine unausgerollte Hühnform des Rollenspiels, die zunächst wegen des Fehlens eines eigentlichen Siegers vom Spielleiter als gescheitert erklärt wurde. Bloß: Die Mitspieler waren begeistert! So wurde das Konzept einige Jahre erweitert, ohne aber über einen kleinen Spielerkreis hinaus Bekanntheit zu erlangen.

Erst als sich mit Dave Arneson und Gary Gygax in den frühen 70er Jahren zwei professionelle Strategiespielentwickler mit der Idee befassten und es in ihr eigenes, mit



Die Rocker des Mittelalters: Barden sind in Dungeons & Dragons meist keine schwächlichen Poeten sondern stimm- und schlagkräftige Heudöner.



Minotaur: Mischwesen wie dieses sind charakteristisch für Dungeons & Dragons.

damals trendigen Tolkien-Elementen versetztes Regelwerk einbauten, erhielt die Sache erstmals eine konkrete Form. Vom bekannten Spielehersteller Avalon Hill («Civilization») wurde das von ihnen eingereichte Konzept ironischerweise abgelehnt, da keine Siegbedingungen existierten und das Spiel deshalb als nicht marktfähig eingestuft wurde. Erst die maßlose Begeisterung für das Spiel in ihrem Freundeskreis überzeugte Gygas und Arneson schließlich davon, es 1974 unter dem Namen «Dungeons & Dragons» selbst zu veröffentlichen.

Märchenhafte Erfolgsstory

Der Erfolg war schlicht überwältigend. Beschränkt auf Mund-zu-Mund-Propaganda konnte TSR, die neu gegründete Firma der Beiden, schon im ersten Jahr 10 000 Stück verkaufen. Und das war erst der Anfang – bis zum heutigen Tage wurden an die 30 Millionen Exemplare allein des «Player's Handbook», der eigentlichen Grundregeln, verkauft. Daneben gibt es Hunderte von offiziellen Erweiterungen, Spielhilfen, Bücher, Zeitschriften und Miniaturen zum Spiel. Schätzungsweise 160 Millionen Menschen haben bisher mindestens einmal D&D gespielt, Computerspiele und andere Rollenspiele nicht mitgerechnet.

Medienpräsenz erhielt D&D in den 80er Jahren nicht etwa auf Grund seines phänomenalen Erfolgs, sondern wegen des ernsthaften Verdachtes fundamentalistischer Kirchenvertreter, Fantasy-Rollenspiele wären eine Form okkulten Magie und daher mit satanistischen Messen gleichzusetzen. Zur Medienhysterie avanciert, giftelte das Ganze in einem reißerischen Hollywood-Machwerk namens «Mazes & Monsters» mit Tom Hanks in der Hauptrolle als tragisches Opfer der D&D-Hölle. Glücklicherweise hat sich das öffentliche Ansehen des beliebten Hobbys inzwischen enorm verbessert, wie der baldige Start des D&D-Kinofilms eindrücklich belegt.

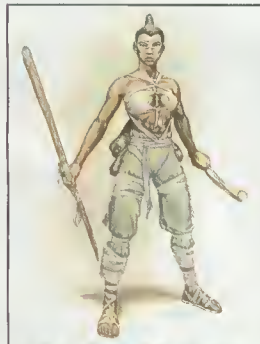
Fortgeschrittene Verluste und Drachen

Das Regelwerk hat sich im vergangenen Vierteljahrhundert ebenfalls gewandelt. Die kampfbetonten und vergleichsweise simplen Regeln des Ur-D&D erhielten zum Ende der 70er Jahre mit «Advanced Dungeons & Dragons» (AD&D) einen großen Bruder. Dieser erweiterte nicht nur die Möglichkeiten der Charakterentwicklung enorm, sondern beinhaltete komplexe Regeln für jede denkbare Situation, egal ob Gespräche mit NPCs oder handwerkliche Fähigkeiten.

Eine zweite Edition von AD&D erblickte 1988 das Licht der Fantasy-Welt, balancierte diverse Ungereimtheiten des Vorgängers erfolgreich aus und ergänzte die Regeln um zahllose Optionen. Gleichzeitig erhieltSSI eine Lizenz für die ersten AD&D-Computerspiele. Schließlich schien es TSR – mittlerweile nach finanziellen Schwierigkeiten zunächst von Wizards of the Coast und danach von Hasbro aufgekauft – vergangenes Jahr an der Zeit, der (erfolgreicheren) AD&D-Reihe eine dritte Edition zu verpassen und diese bei der Gelegenheit endlich wieder mit den Originalnamen «Dungeons & Dragons» zu versehen.

Phantastische Reisen

Seit 1974 konnten wir mit Dungeons & Dragons schon eine ganze Reihe phantastischer Welten besuchen, die Computerspielern teilweise besser bekannt sind als ihr eigenes Heimatland. Ob das ursprüngliche D&D-Szenario «Greyhawk», die magischen Reiche von «Forgotten Realms», die kriegsgeplagte Welt der «Dragonlance», die endlose Wüste unter der sengenden Sonne von «Dark Sun», die Länder des Schreckens um «Ravenloft» oder gar das bizarre «Planescape»-Multiversum: Reisen dorthin sind immer noch günstiger als Last-Minute-Flüge und prägen sich meist auch noch tiefer ins Gedächtnis der Besucher ein. (luc)



Nonne oder Mönchin? – Die dritte Version erlaubt endlich Mönche, asketische Kampfsportkünstler mit magischen Fähigkeiten als Charakterklasse.

Die dritte Edition



Um dem Namenswirrwarr ein Ende zu bereiten: Die dritte Edition ist eigentlich die vierte Überarbeitung der ursprünglichen Regeln und der direkte Nachfolger der AD&D-Reihe. Nachdem das alte D&D gleichschick über Bord geworfen wurde, ließ man das sperrige «Advanced» im Titel einfach weg. Kenner der alten AD&D-Regeln werden sich allerdings auf einige schmerzhaft Trennungen von lieb gewonnenen Gewohnheiten gefasst machen müssen. Ganz allgemein wurde das komplette System von kleinen Widersprüchen, Sonderfällen und Unschärfen gereinigt. Fast sämtliche Checks funktionieren jetzt mit einem 20er-Würfel und hohe Zahlen sind ab sofort immer gut, sogar bei der Rüstungsklasse. Für alle möglichen Fähigkeiten erhält man jetzt Skill-Punkte und anstatt der aus «Baldur's Gate 2» bekannten Kits stehen jetzt einzelne Spezialfähigkeiten zur Auswahl. Schließlich darf jeder Charakter jetzt beliebig zwischen Klassen hin- und herwechseln, was wesentlich individueller Charaktere und ganz allgemein mehr Möglichkeiten und Freiheiten erlaubt. Alles in allem eine mehr als erfreuliche Entwicklung, die nicht nur Profis mehr von allem bietet, sondern gerade auch Einsteigern entgegenkommt. Weniger erschreckend für alle Fantasy-Weltbummler: Mit der dritten Edition verabschiedet sich TSR endgültig von einigen seiner vergangenen Schöpfungen und überlässt die bekannten Szenarien «Dragonlance», «Planescape», «Dark Sun», «Ravenloft» und «Spelljammer» der Dühn ihrer reissigen Fangemeinde.



Während im US-Original schon der «Dungeon Master's Guide», das «Monstrous Manual» sowie einiges Zubehör erschienen ist, veröffentlicht der deutsche Vertragspartner Amigo Spiele in diesen Tagen das Spieler-Set mit sämtlichen Grundregeln zum Preis von 50 bis 60 Mark. Bisherige AD&D-Besitzer können sich schon mal mit der kostenlose D&D-Umrechnungshilfe über alle Änderungen informieren. Rollenspiel-Einsteiger hingegen soll ein Starter-Set mit wesentlich vereinfachtem Regelwerk für circa 20 Mark überzeugen.



Info: www.amigo-spiele.de
oder www.wizards.com

(A)D&D: DIE COMPUTERSPIELE

Keine andere Lizenz brachte so viele Computerspiele hervor wie D&D beziehungsweise AD&D. Dabei handelte es sich zumeist um Rollenspiele, aber auch Strategie und Simulation waren vertreten. Wir blicken zurück ...

Die klassischen Goldbox-Spiele (1988 – 1992)

Die „erste Welle“ der AD&D-Rollenspiele vonSSI gehört zu den Legenden der Softwaregeschichte schlechthin, kranke schließlich allerdings daran, dass sich die Engine über vier Jahre hinweg kaum veränderte. Die Spiele verfügten über ein kleines, selbst für die damaligen Verhältnisse recht primitives 3D-Fenster und wickelten die Kämpfe rundenweise auf einem Extra-Bildschirm ab, der sehr viele taktische Möglichkeiten zu bieten hatte. Etliche Sonderereignisse während des Spiels waren nur als Verweise auf ein Extra-Handbuch eingebaut, in dem dann der fragliche Auftrag, das Geräusch oder die aufgefundene Karte nachgeschlagen werden musste.

Von der viertelligen »Forgotten Realms«-Serie (**Pool of Radiance, 1988 – Curse of the Azure Bonds, 1989 – Secret of the Silver Blades, 1990 – Pools of Darkness, 1991**) kennt man heutzutage vor allem noch den Erstling, der sich in der Tat als spannendes und genial ausgewogenes Abenteuer präsentierte. Ebenfalls zu den heute noch geläufigen Titeln zählt die »Dragonlance«-Trilogie (**Champions of Krynn, 1990 – Death Knights of Krynn, 1991 – The Dark Queen of Krynn, 1992**), in der die Welt Krynn vor einer Invasion grässlicher Drakonen bewahrt werden musste. Leider war die »Dark Queen« auch eines der ersten Beispiele von Buggelall größeren Ausmaßes. Wiederrum in den Forgotten Realms angesiedelt, konnte das zunächst als Trilogie angelegte »Savage Frontier«-Duo (**Gateway to the Savage Frontier, 1991 – Treasures of the Savage Frontier, 1992**) nicht mehr zu



Der klassische Kompiltd Bildschirm – hier am Beispiel von »Pool of Radiance«.

Begeisterungstürmen hinreißten. Schließlich musste selbst SSI einsehen, dass seine einst wegweisende Engine sich überlebt hatte ...

Die Beholder-Trilogie (1991 – 1993)

Vielleicht hätte SSI den Niedergang seiner Rollenspiele abwenden können, wenn es gelungen wäre, das Entwicklerteam bei der Stange zu halten, welches sich mit den ersten beiden **Eye of the Beholder**-Titeln (beide 1991) weltweit einen Namen machte. Aber



»Eye of the Beholder« – noch heute eine Legende.

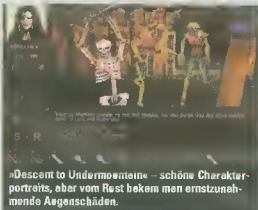
Westwood verabschiedete sich von SSI, und so musste der dritte Teil (1993) von einer anderen Truppe fertiggestellt werden. Was man leider nur allzu deutlich merkte ... Die Spiele boten eine erstaunliche Grafikpracht und trugen durch ihr Echtzeit-Kampfsystem dem wachsenden Bedürfnis nach mehr Action Rechnung.

Die Suche nach dem Ausweg (1992 – 1997)

Eins war klar: So wie bisher ging es nicht mehr weiter! Bereits **Spelljammer** (1992), ein Abenteuer mit Weltraumpiraten auf Segelschiffen, begann nach neuen Perspektiven Ausschau zu halten. Mit ruckeliger isometrischer Grafik experimentierten die beiden inhaltlich gar nicht üblen **Dark Sun**-Spiele (1993/94), **AI Quadim** entführte den Spieler 1994 in ein Szenario, das den Geschichten aus Tausendundeiner Nacht entlehnt schien, und das **Ravenloft**-Duo (1994/95) probierte es mal im Grusel-Genre. **Menzoberranzan** (1994), ein relativ bekannt gewordenes Spiel mit nur mäßig überzeugender 3D-Engine, erzählte von den Dunkelheiten der Forgotten Realms, während **Death Keep** schließlich 1995 den wenig rühmlichen Schlusspunkt



»Ravenloft 2« – Experimente in 3D.

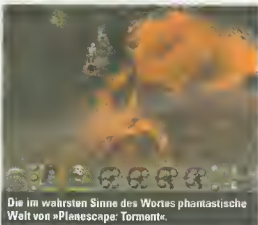


»Descent to Undermountain« – schöne Charakterportraits, aber vom Hest bekam man ernstzunehmende Angeschiden.

eines tiefen, tiefen Abstiegs markierte. In dieser Zeit wechselte die AD&D-Lizenz von SSI zu Interplay, doch deren erster RPG-Beitrag **Descent to Undermountain** (1997), ein optisch saugrisches 3D-Theater auf Basis der »Descent«-Engine, weckte zunächst nur wenig Hoffnung ...

Phönix aus der Asche (ab 1998)

Doch bereits ein Jahr später war alles ganz anders. Interplay gilt seit **Baldur's Gate** nicht nur als Retter der AD&D-Computerspiellandschaft, sondern (mit Blick auf die »Fallout«-Titel)



Die im wahren Sinne des Wortes phantastische Welt von »Planescape: Torment«.

auch generell als Neuerfinder des Genres. Spiele wie das genial abgefeuerte **Planescape: Torment** (1999), das kampffastige **Icewind Dale** (2000) und natürlich das unvergleichliche **Baldur's Gate 2** (2000) festigten in der Folgezeit diesen Ruf.

Die Zukunft

Zumindest um die unmittelbaren Perspektiven muss sich niemand sorgen: Abgesehen von der »Icewind Dale«-Erweiterung »Heart of Winter« befindet sich in den Labors von Interplay mit **Neverwinter Nights** ein Titel in Arbeit, der trotz seiner Multiplayer-Orientierung natürlich nicht mit dem gleichnamigen Onlinespiel von anno dunnemals identisch ist, dafür aber eine komplett neue, sehr ansprechende 3D-Engine zu bieten hat. Zudem wagt sich nun auch SSI wieder in die



»Neverwinter Nights« var-spricht Online-Spaß vom Allerfeinsten.

Arena, ausgestattet mit einer Teil-Lizenz für die Forgotten-Realms-Ländereien rund um den Moon Sea. **Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor** ist inhaltlich ein Nachfolger des ursprünglichen »Pool of Radiance«, glänzt optisch mit einer ziemlich schicken Iso-Engine und hält (im Gegensatz zu den vielgerühmten Interplay-Spielen) an einem strikt rundenbasierten Kampfsystem fest. Sowohl Neverwinter als auch der SSI-Titel basieren übrigens bereits auf der jüngst erschienenen dritten Edition des jetzt wieder als D&D firmierenden Spielsystems. (jn)



Zu Besuch beim weisen Elfen – in »Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor«

Die Sonderlinge:

Action, Strategie, Simulation

Ausgehend vom Rollenspiel Kern der AD&D-Lizenz versuchte SSI stets, auch in anderen Genres Fuß zu fassen – wenngleich ohne nachhaltigen Erfolg. Eher actionorientierte Titel wie *Heroes of the Lance* (1988) stehen da neben Kuriositäten wie dem Drechenflugsimulator *Dragon Strike* (1990) oder dem Onlinespiel *Neverwinter Nights* (1991). Teilweise unter dem D&D-Label erschienen strategische Titel (*Fantasy Empires*, 1993 – *Stronghold*, 1993 – *Blood & Magic*, 1996 – *Birthright*, 1997), und schließlich hat der Chronist auch eine Handvoll Konsolenspiele zu verzeichnen.

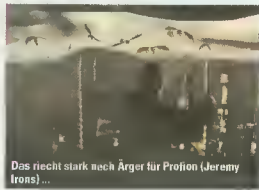


»Birthrights« – ein Komplexitätswunder überlaster Macht

D&D: DER FILM

Für viele Rollenspiel-Fans schien vor Jahresfrist ein heimlicher Traum in Erfüllung zu gehen, als die Herausgeber von *Dungeons & Dragons* den Drehbeginn zu einem Film zum Spiel verkündeten.

Manche Veteranen waren zunächst skeptisch, denn Gerüchte über eine D&D-Verfilmung kursierten schon seit den frühen 80er Jahren. Diesmal jedoch machten die Jungs um Regie-Newcomer Courtney Solomon ernst und präsentierten schon bald erste Bilder vom Set. Zwar schrie die angekündigte Story nach keinem Drehbuch-Oscar, doch liess der erste Eindruck schon mal auf Special-Effects-Feuerwerke im ILM-Stil hoffen.



Das riecht stark nach Ärger für Profion (Jeremy Irons)...

Der Plot in Kürze: Nach der Ermordung ihres Vaters fällt die Herrschaft über das Fantasy-Reich Izzmer an die jugendliche Prinzessin Savina (Thora Birch). Schon bald stellt sich jedoch heraus, dass einige Personen an ihrem Hof eine etwas andere Thronfolge herbeisühnen. Allen voran der Erzmagier Profion (Jeremy Irons), der hinter Savinas Rücken den Hohen Rat des Landes gegen die Prinzessin aufwiegelt. Von einer erfolgreichen Absetzung erhofft sich dieser nämlich nicht nur die Regentschaft über das Reich, sondern auch, in den Besitz des königlichen Szepters zu gelangen. Dieses mächtige Artefakt gestattet es, auf magische Weise die goldenen Dreche des Landes – die mächtigsten überhaupt – zu beherrschen.

In ihrer Not beauftragt Savina die Waldläuferin Norda (Krista Wilson) mit der Mission, ein anderes magisches Artefakt zu finden, den Stab von Savrille, der seinem Besitzer Macht über die roten Drachen verleiht. Diese scharf in nun rascher Folge eine kleine Rollenspiel-Party um sich, komplett mit Zwerg (Lee Arenberg), Elfe, Zauberin (Zoe McLellan) und einem gutheuerigen Diebespaar (Justin Whalin, Marlon Wayans).

Ob es tatsächlich kommt, wie es kommen muss, samt gehöriger Dungeon-Erforschung, Drachenkampf und spektakulärem Show-



Zumindest des Filmploket sieht ja schon mal beeindruckend aus.

down zwischen den Helden und dem bösen Erzmagier in dessen Festung, das können Sie ab 1. März in deutschen Kinos selbst herausfinden. (luc)

SURFBRETT

Eine Welt in fünf Minuten – Gemeine Klickomania – Arcade-Automaten aus dem Netz – Welches Schweinderl wären's denn gern?

Nachdem die Frage nach den Grundlagen der Welt in der letzten Ausgabe nicht beantwortet werden konnte, haben wir keine Kosten und Mühen gescheut, die Sache zu klären. Das Ergebnis finden Sie gleich im Anschluss. Es folgt ein kurzer Hüpfar in die gute alte Zeit, als das Wünschen noch gehofen hat und in den Spielhallen so genannte »Defender«-Automaten standen. Schließlich gehen wir vom Allgemeinen zum Persönlichen über, und eine kleine Boshait zur Weiterempfehlung an Freund und Feind ist auch noch irgendwo eingestreut. Dann also frühliche Pappnasen, allerseits!

Weltschmieden

SF-Autoren haben es gut, denn sie müssen ihre futuristischen Planeten nicht mehr selbst entwerfen – nur um sich hinterher von klein-karierten Eisköpfe vorhalten zu lassen, dass sie da eine physikalische Unmöglichkeit zusammenphantasiert haben. In Zukunft

nämlich funktioniert das preußisch korrekt: Die Herren stehen morgens um acht Uhr auf, tippen die Daten der heute gewünschten Welt beim »Alien Planet Designer« (www.cix.co.uk/~vicarage/planets) in die Eingabemaske, und wenige Sekunden später (etwa um 8:02 Uhr) stehen die dort herrschenden Umweltbedingungen wie Tageslänge, Gravitation, Temperatur und dergleichen zur Verfügung. Ja, der Designer wirft sogar noch ergänzende Kommentare im Stile von »Planet befindet sich nicht in der Ökosphäre« oder »Hydrogenbestandteil der Atmosphäre nicht stabil« aus.

Damit nicht genug, denn »Planet of the Days« (www.fourmilab.ch/terranoval/terranoval.html) bietet tagtäglich eine neue, fraktal errechnete Welt aus der Raumschiffperspektive als »Foto« zum Download an – je nach Wunsch als JPEG- oder GIF-Datei! Tja, und schließlich dürfen die kreativen Schreiberlinge unter www.kynn.com/planet sogar ein komplettes, täglich neu erstelltes Sonnensystem inspielen. Also, unter solchen Arbeitsbedingungen müsste dann ja gegen Mittag der Roman fertig sein, oder?

Die unendliche Geschichte

Man kann mit einiger Berechtigung sagen, dass die Web-Adresse members.aon.at/housemice/klick.htm völlig sinnlos ist – und doch würde das am Kern der Sache vorbeigehen. Sie hat nämlich durchaus einen

Sie haben es geschafft!

Bildschirmfoto von Klick

Des Schlussbild bei dieser Adresse. Mehr verraten wir nicht!

Sinn, und sie ist auch ganz schön gemein. Und witzig. Worum es geht? Das können wir leider nicht verraten, denn dann wär's ja nicht mehr gemein. Oder witzig. Also vertrauen Sie uns und planen Sie bei Ihrer nächsten Surf-tour einen kleinen Abstecher ein – Sie wissen ja, wir sind stets witzig. Oder gemein ...

Yesterday ...

Eine gute Nachricht für Veteranen, Rekruten und Feinschmecker: Unter www.shockwave.com/bin/shockwave/entry.jsp finden Sie viele, viele coole Shockwave-Spiele, darunter etliche original umgesetzte Midway-Automaten wie etwa »Defender«, »Bubble« oder »Sinistar«. Wer die passende Shockwa-

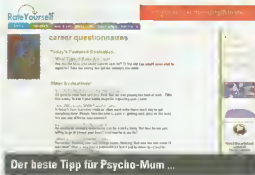


Defender 2 – wer hätte gedacht, dass wir dem Spiel noch mal begegnen?

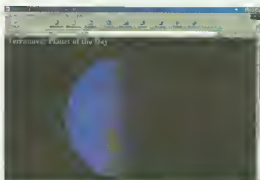
ve-Version nicht dabei hat, kann sie gleich automatisch installieren. Klar, dient alles bloß zur Verbreitung der Macromedia-Software, aber solange für uns ein paar Runden Defender dabei abfallen, lassen wir uns doch glatt korrumpieren. Um auf den Eingangssatz zurückzukommen: Veteranen können hier in Erinnerungen schwelgen, Rekruten darüber staunen, mit welchen Widrigkeiten ihre Väter zu kämpfen hatten, und Feinschmecker dürfen den Rechner bedenkenlos ausschalten, um eine Runde Austern schlürfen zu gehen.

Was bin ich?

Robert Lemke hat es bis zum Schluss nicht gewusst, und Björn-Hergen Schimpf wird es wohl auch mit Feuerstein Hilfe nicht herausfinden. Ganz anders bei Ihnen, wenn Sie nur mal auf www.rateyourself.com gehen – und einigermaßen mit Englisch zurechtkommen. Dort finden Sie nämlich ungezählte Psychotests, die Ihnen verraten, was Sie sind – fast so schön wie bei den Tests in der »Hör Zu« aus den frühen 70er Jahren. Wenn Sie also schon immer wissen wollten, ob Ihr Leben in den richtigen Bahnen verläuft, ob Sie sich vielleicht zum Boss eignen oder womöglich gar ein kreativer Liebhaber sind, dann nur zu. Und von dem Geld, das Sie so beim Therapeuten sparen, können Sie ja noch eine kleine Überweisung an den Finanzminister tätigen, damit der arme Kerl nicht immer so schrecklich sparen muss! (jn)



Der beste Tipp für Psycho-Mum ...

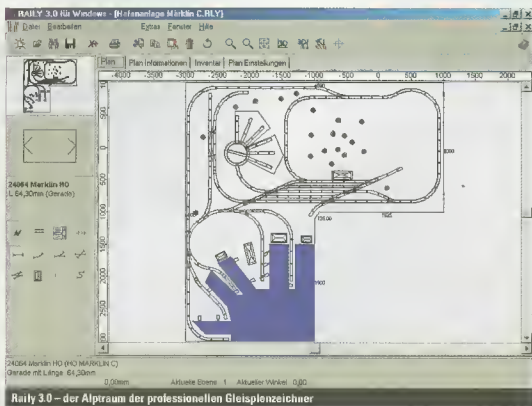


Planet of the Day: Die neu entdeckte Welt im Tau-Cott-Sektor.

System J-62563									
System Overview	Number of Stars	Other Tools							
Primary Star	Number of Stars	Number of Stars	Color	Value					
Secondary Star	Color	Color	Color	Value					
Planet 1	Type	Size	Distance	Value					
Planet 2	GRAPHIC	GRAVITY	CLIMATE	Value					
	Luminance	Visual	Orbit	Modest					
	Type	Size	Distance	Value					
	Color	Color	Color	Value					
Planet 3	GRAPHIC	GRAVITY	CLIMATE	Value					
	Luminance	Visual	Orbit	Modest					
	Type	Size	Distance	Value					
	Color	Color	Color	Value					
Planet 4	GRAPHIC	GRAVITY	CLIMATE	Value					
	Luminance	Visual	Orbit	Modest					
	Type	Size	Distance	Value					
	Color	Color	Color	Value					

Wir zaubern uns ein ganzes Sonnensystem, »abmakeln« ...

BIZARRE ANWENDUNG ZUG NACH NIRGENDWO



Nicht nur zum Lachen geht man hier zu Lande in den Keller, denn dort steht oft eine Modelleisenbahn. Ha!

Gleisplanzeichner Karl Kleinlein erschrak sehr: Schon wieder hatte einer seiner besten Kunden, der kleine Michael, einen Auftrag zurückgezogen.

Niemand möchte sich mehr seine Modelleisenbahn-Pläne von ihm zeichnen lassen, jeder benutzte nur noch »Raily 3.0« von NBG. Wenn dies so weiter ginge, müsste er sich auf dem Schwarzmarkt eine Jagdflinte besorgen und damit seiner verarmenden Familie den Umzug in eine Sozialwohnung ersparen. Schließlich war Gleisplanzeichner ja ein ehrenwerter Beruf, und nur weil einige Programmierer ihn fertig machen wollten, würde er noch lange nicht die Flinte ins Korn werfen, ganz im Gegenteil. Sie würden ihn noch kennen lernen. Leute wie er hatten einst das Land groß gemacht und jetzt ließen sie sich nicht einfach wie ein benutztes Papiertäschentuch wegwerfen.

Kunden sind zum Melken da

Natürlich hatte er seine Kunden gerne gemolken, das war ja auch keine Schande. Meist waren es kleine ambitionierte Jungs, die von einer Karriere als Lokführer träumten – oder deren farbenblinde Väter, die einst schändlich an der Signalprüfung gescheitert waren. Meist kamen diese ahnungslosen Kunden nach Weihnachten oder nach ihrem Geburts-



Und dann sieht man die Pläne auch noch in 3D!

tag zu ihm und waren der Verzweiflung nahe. Im Gepäck hatten Sie oft die gerade frisch ausgepackten Schienen und wussten doch nicht, wie man etwas anderes als ein Oval aus diesem Rohmaterial zusammenbasteln könnte. Und Ovale sind so ziemlich das Letzte, wenn man mit seiner Modellbahn Freunde beeindrucken möchte. Sie träumten von wilden Abzweigungen, gigantischen Kopfbahnhöfen und romantischen Haltepunkten, doch niemand, niemand hatte ihnen einen Plan für all diese Phantasien beigelegt.

Wenn diese Opfer sein Büro betreten war es jedes Mal so, als ob wandelnde Banknoten durch die Tür hineinspazierten. Wer erst einmal einen Fuß über seine Schwelle gesetzt

hatte, war verloren. An den Wänden hingen Pläne von Modelleisenbahn-Anlagen, die er zuvor für andere Kunden gezeichnet hatte – dies waren quasi seine Köder. Selbst aus wenigen Schienen konnte er wahre Wunderwerke der menschlichen Imagination erschaffen. Hatten die Modelleisenbahner erst einmal angebissen, war es ihm ein Leichtes, ihnen noch viel größere Träume aufzuschwatzen. Skrupellos redete er ihnen ein, ihr Lebensglück sei erst mit einer 30 oder 40 Quadratmeter großen Eisenbahn perfekt – der fällige Anbau für den Hobbykeller sei ja wohl das Mindeste, was man in seine Zukunft investieren konnte. Mit jeder von ihm gezeichneten Schiene potenzierte sich die Summe, die er den ahnungslosen Kunden in Rechnung stellen konnte. Jede locker dahingeschmierte Weiche bedeutete eine neue Rate für seinen Ferrari, jeder Schattenbahnhof eine Anzahlung für seine Villa am Meer.

Bonjour Tristesse

Doch jetzt gab es da dieses dumme Raily 3.0. Ade ihr Jachten und Pediküren, lebt wohl ihr Trüffelaufgänger! Bittere Zeiten brachen an, denn für fast alle gängigen Modellbahnsysteme und Spurweiten waren dort die Schienen enthalten. Im Handumdrehen könnte so jeder seine eigenen Gleispläne am Computer entwerfen. Egal ob LGB oder Märklin, niemand würde mehr einen überbezahlten Gleisbahnzeichner in Anspruch nehmen. Dabei hatte sein Ur-Ur-Großvater dieses alt-ehrwürdige Handwerk schon an König Friedrichs Hof ausgeführt, angeblich hatten sogar Wiener Gleisplanzeichner 1612 einen Türkensturm abgewehrt. All dies zählte nicht mehr in dieser grausamen, schnelllebigen Welt. Aber er würde nicht aufgeben und die Flinte vorerst einmotten, denn gerade hatte der Bund der Gleisplanzeichner eine Fortbildungsmaßnahme angekündigt: Er würde sich einfach zum lizenzierten Pokémon-Dompteur umschulen lassen und vom Taschengeld all der unerfahrenen Fünftklässler ließe es sich sogar noch besser leben! Sie würden ihn noch kennen lernen, diese kleinen Racker und ihre gestressten Mütter! Ha! (tw)

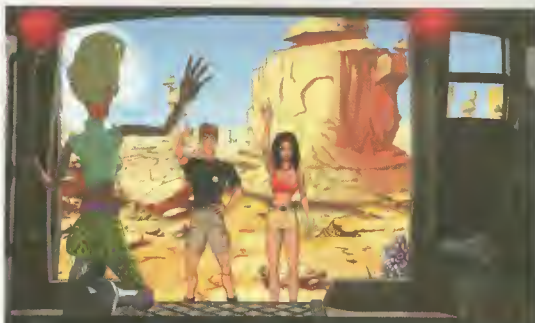
Raily 3.0

- **Hersteller:** NBG Multimedia
- **Preis:** ca. 50 Mark
- **Hardware, Minimum:** 486er, 16 MByte RAM
- **Praktischer Nutzen:** Praktischer als die Lottozahlen.
- **Originalitätsfaktor:** Origineller als die Zeitanlage.
- **Mögliche Folgeschäden:** Wird Millionen von Gleisplanzeichnern in die Arbeitslosigkeit stürzen.
- **Das PC-Player-Fazit:** Modelleisenbahner werden ist nicht schwer, Modelleisenbahner bleiben dagegen sehr.



RUNAWAY - DAS GEWINNSPIEL!

Wollten Sie schon immer mal bei der Produktion eines Spiels mitmachen? PowerPlay.de und Dinamic Multimedia geben Ihnen beim Adventure Runaway die Chance dazu!



Die Club-Animateure sind natürlich bester Stimmung.

Als Hauptpreis des Gewinnspiels winkt eine Einladung nach Hamburg, bei der Sie einen Tag die Lokalisierungsarbeiten begutachten und selbst die Sprechrolle einer Figur übernehmen können. Ein absolutes Schmanke! für Spielafans, die auch mal hinter die Kulissen blicken möchten.

»Runaway: A Road Adventure« ist ein klassisches Point&Click-Adventure im Stile von »Baphomets Fluch«. Der Spieler schlüpft in die Rolle des Studenten Brian Basco, der ohne Vorwarnung von Auftragskillern der Mafia überfallen wird. Also bleibt ihm nichts anderes übrig, als zu fliehen und selbst eine Lösung des »mörderischen Problems« zu finden. Auf seiner Flucht lernt Brian die Strip-teaserin Gina kennen – sollte sie ihm etwa aus der Patsche helfen können?

Über 50 Personen treten bei Runaway in mehr als 100 Örtlichkeiten auf. Zu Storydetails und den Rätseln lässt sich im Moment noch wenig sagen, da die Designer derzeit noch mitten in der Programmierung stecken. Allerdings zeigt der Grafikstil schon jetzt, dass die spanischen Entwickler ihr Handwerkzeug verstehen! Fein gezeichnete 2D-Hintergründe, in die sich die 3D-Charaktere perfekt einpassen, detaillierte Licht- und Schatteneffekte

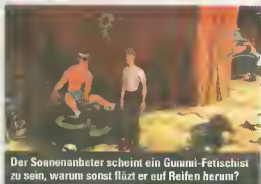


Typisch spanisches Entwicklerhaus. Die Sonne flirrt, das Land verdorrt und alle schwitzen.

und sanftes Scrolling lassen auf ein Adventure-Highlight hoffen. Der eigens komponierte Sound im Stile einer Sheryl Crow unterstützt die Stimmung des Spiels ebenso wie die witzigen Dialoge. Damit Sie sich selbst einen Eindruck machen können, haben wir ein Runaway-Video auf unsere Heft-CD gepackt. Und mit etwas Glück dürfen Sie sogar bei den Lokalisierungsarbeiten mitmischen!

Wie kann man teilnehmen?

Um beim Gewinnspiel mitmachen zu können, gehen Sie im Internet auf die Site www.powerplay.de und klicken den Runaway-Button. Dort haben Sie die Möglichkeit,

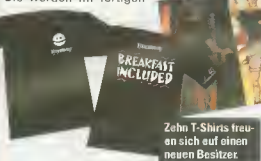


Der Sonnenanbeter scheint ein Gunmi-Fetischist zu sein, warum sonst flüzt er auf Reifen herum?

Ihre Adresse und E-Mail einzutragen und die Gewinnfrage zu beantworten. Diese lautet: »Wie heißt das Entwicklerteam, das Runaway für Dinamic Multimedia programmiert hat?« Ein kleiner Tipp: Der richtige Name erscheint im Vorspann des Videos!

Was kann man gewinnen?

Als Hauptpreis winkt eine Einladung nach Hamburg zu den Lokalisierungsarbeiten der deutschen Version; Bahnreise, eine Hotel-Übernachtung und ein nettes Abendessen ist natürlich im Preis inbegriffen. Der Gewinner (oder die Gewinnerin) erhält die Chance, eine Nebenrolle zu sprechen – das heißt: Sie werden im fertigen



Zehn T-Shirts tragen sich auf einen neuen Besitzer.

Spiel mit Ihrer Stimme enthalten sein! Daneben gibt's als Trostpreise noch zehn T-Shirts – ein Teil einer limitierten Auflage, die exakt einem T-Shirt von Brian aus dem Spiel nachempfunden wurde.

Wer kann mitmachen?

Die Teilnahme ist ab 18 Jahren möglich – außerdem sollten Sie in der Zeit vom 26. 2. bis zum 13. 3. 2001 für den Besuch auch Zeit haben. In diesem Zeitraum wird die Lokalisierung stattfinden – ein genauer Termin für die Sprachaufnahme wird dann kurzfristig mit dem Gewinner abgesprochen. Der Online-Einsendeschluss für die Teilnahme ist der 21. Februar 2001; nicht an dem Gewinnspiel teilnehmen können Mitarbeiter von Dinamic Multimedia und des Future Verlags. Der Rechtsweg ist ebenfalls ausgeschlossen. Viel Glück! (Jen Binsmaier/md)

TESTET PSM2 IM MINI- ABONNEMENT!

3 Ausgaben
für nur
12 Mark.

**PSM2 - Alles über
PS2 • PS1 • DVD
Das 100%
unabhängige Magazin**

Coupon ausschneiden, in einen Umschlag stecken und einsenden an:
Abo-Service CSJ
Postfach 140220
80452 München
oder faxen an 089/20 02 81 22
E-Mail: future@csj.de
Am schnellsten geht's per Telefon: 089/20959138



PSM2 DEINE ABO-VORTEILE

- **PSM2** informiert 100% unabhängig über PS2, PS1 und DVD
- **PSM2** kommt jeden Monat pünktlich und ohne zusätzliche Kosten zu Dir nach Hause
- **PSM2** und Du sparst 15% gegenüber dem Kioskpreis

BESTELL-COUPON

JA, ich möchte PSM2 kennenlernen. Bitte schickt mir die nächsten 3 Ausgaben zum Probe-Abo-Vorzugspreis von DM 12,00. Sollte ich dann eine Woche nach Erhalt der dritten Ausgabe nichts von mir hören lassen, freue ich mich auf die regelmäßige Zustellung per Post frei Haus – für DM 80,40 (pro Heft nur DM 6,70 anstatt DM 7,90). Damit spare ich 15% gegenüber dem Kioskpreis. Ich kann jederzeit kündigen. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Post AG, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Widerrufsrecht: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von zwei Wochen ohne Begründung bei PSM2, Abo-Service CSJ, Kistartstrasse 9, 80469 München per Brief, Fax oder E-Mail widerrufen. Die Widerrufsfrist beginnt mit dem angegebenen Bestelldatum, spätestens mit dem Tag des Zugangs der Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

Ich erlaube Ihnen, mir interessante Zeitschriftenangebote auch telefonisch zu unterbreiten (ggf. streichen).

CPP13

Widerrufsrecht: Vervielfältigung kann innerhalb von zwei Wochen ohne Begründung bei PSM2, Abo-Service CSJ, Kistartstrasse 9, 80469 München per Brief, Fax oder E-Mail widerrufen werden. Die Widerrufsfrist beginnt mit dem angegebenen Bestelldatum, spätestens mit dem Tag des Zugangs der Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



STEFFIS MAILBOX



Wo gibt es das Buch über die Historie der Videospiele? Fördert »Hitman: Codename 47« die Gewalt in Computerspielen? Wie finde ich einen Job in der Spielebranche? Kann Lars Croft mit Lara mithalten? Die Antworten finden Sie wie immer hier ...

■ KONTRA NEUE CD-HÜLLEN

Warum habt Ihr die CD-Inlays verändert? Die alten waren so praktisch für die Archivierung der PC-Player-CDs in Jewelcases! Nun passen sie nicht mehr, beziehungsweise ich muss sie erst mühsam zurecht schnippen. Ist das wirklich nötig? Oder war die Umstellung mit geringeren Produktionskosten gekoppelt? (Džcan Kalkan)

Tatsächlich ist das neue CD-System etwas günstiger, aber das war für uns nur ein angenehmer Nebeneffekt. Als wir die neue Unterbringungsmöglichkeit für CDs gezeigt bekamen, waren wir gleich völlig begeistert. Denn jetzt sind die Scheiben optimal geschützt und lassen sich noch der Benutzung wieder in ihre eigene Hülle zurückstecken. Und wer sie in ein Jewelcase packen möchte: Inhalt samt Bild liegen als Deckel auf der CD vor und müssen nur noch ausgedruckt werden!



Unpraktisch oder nicht? Die neuen CD-Hüllen.

■ PRO NEUE CD-HÜLLEN

Ich bin seit zwei Jahren treuer Leser Eurer Zeitschrift, und seit der letzten Ausgabe fällt mir nicht mal ein einziger Kritikpunkt mehr ein. Das letzte Manko, das es früher zu beanstanden gab, war die Verpackung der CDs. Zuerst hat man sich das Cover ruiniert, dann kam endlich das System mit dem Karton zum

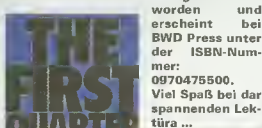
abreißen. Das Problem dabei: Einmal CDs rausgenommen, und schon hat man sich nach einer Hülle oder Ähnlichem umsehen müssen, weil der Karton zum wegwerfen war. Und was erblickten da meine Augen in der letzten Ausgabe: Eine wiederverschließbare Hülle!!! Jetzt bin ich noch – falls des überhaupt geht – glücklicher, wenn ich Euer Heft in Händen halte. (Thomas Rothländer)

Vielen Dank für Dein Lob! Genau das war unsere Absicht bei der Einführung der neuen Papphüllen. So hat jeder, mit oder ohne Jewelcase, gleich eine gute Aufbewahrungsmöglichkeit für die kostbaren Silberlinge – denn wir würden schon gerne die Gesamtkollektion unserer Multimedia-Leserbriefe wirklich mitsenden wollen!

■ BUCHTIPP

Im Artikel »Zehn Männer und ein Jahr« liest Herr Rist unter der Rubrik »Buch des Jahres« ein Werk mit dem Titel »The First Quarter: A 25-Year-History of Video Games« auf. Zu diesem Titel war es mir leider nicht möglich, Angaben irgendwelcher Art zu finden. Da mich das Thema sehr interessiert, würde ich mich sehr freuen, wenn Sie mir mitteilen könnten, welcher Autor oder Herausgeber dieses Werk bei welchem Verlag herausbringt. Die passende ISBN-Nummer wäre natürlich toll. Ich bedanke mich schon jetzt für Ihre Mühen. (Merio Klann)

Mechen wir doch glatt! So viele Leute heben nach dem Schmöcker gefragt, dass wir Euch da gern helfen wollen. Das Buch ist von Steven Kent geschrieben worden und erscheint bei BWD Press unter der ISBN-Nummer:



Unter unseren Lesern sehr begehrt: Dieses schöne Buch über die Historie der Videospiele.

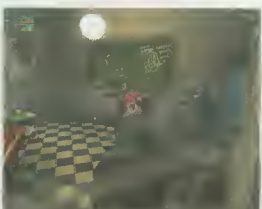
Unsere Mail-Adresse:
mailbox@pcplayer.de

per Post:

Future Verlag GmbH,
PC Player, Steffis Mailbox,
Rosenheimer Str. 145h, 81671 München.

■ ONLINE-UMFRAGE

Wir hatten eine Online-Umfrage gestartet und versucht herauszufinden, was unsere Leser zu einem Spiegel-Online-Artikel sagen. In diesem wurde uns verantwortungsloser Umgang mit dem Thema Gewalt am Beispiel von »Hitman: Codename 47« vorgeworfen.



Zu geschmacklos? »Hitman: Codename 47« versetzt Sie in die Rolle eines Auftragskillers.

Ich mache bei Ihrer Umfrage nicht mit, da das Thema eine ausführlichere Betrachtung benötigt, als das Ankreuzen von vorgefertigten Antworten.

Oft wird gesagt, was sich verkauft ist »gut«. Genau da liegt aber unser Denkfehler. Ein Programmiererteam verkauft in seinem Spiel Brutalität zwecks Mehrung des eigenen Vermögens. Der Hitman im Spiel selbst bringt virtuelle Menschenabbilder zur Vermehrung seines Vermögens um. Er ist ja ein Auftragskiller. Hier kann man unschwer die Augen vor einem möglichen Zusammenhang verschließen. (Tobias Beur)

Ein ganz heikles Thema schneidest Du da an. Erst einmal: Jedes Programmiererteam arbeitet im Prinzip, um damit Geld zu verdienen. Das aber letztendlich mit diesem Spiel zu vergleichen, ist aber ein wenig weit hergeholt. Ein kleiner Ver-

Das neue T3 TECHLIFE.

Damit Sie morgen nicht von gestern sind!



Das ist es: das neue T3 TECHLIFE. Mit allem, was Sie über die neuesten Trends der HiTech wissen müssen. Die neueste Technik, die wichtigsten Tests, die wichtigsten Trends. Sichern Sie sich Ihren Informationsvorsprung.

Nur für nur 5 DM.
Überall, wo es Zeitschriften gibt.

T3 TECHLIFE
DIE GANZE WELT DER HITECH



future
magazine

gleich von uns gefällig? Im Film »Leon, der Profi« geht es ebenfalls um einen Auftragskiller. Ist der Film deshalb gewaltfördernd oder geschmacklos? Keineswegs, denn dem Regisseur Beson gelingt es, ein vielschichtiges Bild von Leon zu zeichnen. Auch bei Hitmen gibt es eine Hintergrundgeschichte und eine Charakterentwicklung – von der ich hier jetzt aber nichts verretten möchte, denn der eine oder andere hat das Spiel vielleicht noch nicht zu Ende gespielt ...

Klär: Hitmen ist kein Titel für Kinder, ganz sicher nicht. Aber ein charakterlich gefestigter Erwachsener sollte doch mit der dargestellten Gewalt umgehen können, oder etwa nicht?

■ JOBS IN DER SPIELBRANCHE

Da ich kurz vor dem Abschluss meines Exams steht (BWL mit Schwerpunkt Wirtschaftsinformatik und Logistik) und dann gerne in der Spielebranche arbeiten möchte, bitte ich Euch um Hilfe! Ich habe leider gar keine Ahnung, welche Möglichkeiten mir dort offen stehen würden (auf gar keinen Fall möchte ich etwas mit Marketing oder Netzwerkverwaltung zu tun haben) und hoffe, dass Ihr mir ein paar Anregungen oder Vorschläge geben könnt.

(Gilbert Kelm)

Es gibt eine mannigfaltige Auswahl an Jobs in der Spieleindustrie. Da wäre etwa der Produkt-Manager, der ein Spiel beim Publisher betreut, Kontakt zum Programmiererteam hält und Materialien für das Marketing besorgt. Dann wäre da noch der Pressesprecher, der mit meinen Jungs redet und natürlich versucht, sie davon zu überzeugen, dass seine Spiele die besten sind. Oft geht das aber ohne Hand in Hand mit dem Marketing selbst – und das möchtest Du ja nicht machen.

In der Spieleentwicklung selbst sind fähige Programmierer und Grafiker immer gefragt – eine gute Adresse ist das zum Beispiel das Internet-Forum www.usf.de (Unterhaltungs-Software-Forum), wo so ziemlich jeder deutsche Entwickler vertreten ist.

■ WO IST STARKILLER?

Ich bin da vor kurzem über alte PC-Player- und Power-Play-Ausgaben gestolpert und habe mich gefragt, was eigentlich aus dem »Starkiller«-Comic geworden ist.

(Andreas Schmitt)

Tja, der arme Starkiller hat schon vor langer Zeit das Zeitliche gesegnet. Einen kurzen Auftritt hatte er noch in der Ausgabe 1/98, dann war er still um unseren Weltreumhuden. Eine Reaktivierung war zwar angedacht, aber unsere Auswertungen haben ergeben, dass Starkiller-Comics nicht auf viel positives Leser-Echo stößt.

■ LOB

Als ich die letzte PC-Player-Ausgabe gekauft habe, waren beide CDs kaputt. Ich schrieb Euch eine E-Mail mit der Bitte, mir – wenn möglich – neue CDs zu schicken. Diese trafen dann auch prompt per Post bei mir ein. Eigentlich habe ich gar nicht damit gerechnet, dass Ihr reagieren werdet. Aber nun bin ich

sprachlos – das war das erste Mal, das jemand auf meine Anfrage reagiert hat. Es macht mir wirklich Spaß, diese Zeilen zu schreiben, denn ich bin auch im Kundendienst tätig und weiß, dass sich die meisten Leute nur beschweren können und nicht einmal einen Funken Dankbarkeit zeigen, wenn man etwas für sie macht.

(Harold Holzeppel)

Dies Lob gebührt unserer Noch-Assistentin Angela, die immer sofort Anfragen wegen defekter CDs beantwortet und die Scheiben verschickt. Wir können jedenfalls guten Gewissens von uns behaupten, dass in die Redaktion geschickte E-Mails baldigst gelesen und schnellstmöglich beantwortet werden.

■ WERDEN SPIELE ZU SIMPEL?

Tut mir leid, aber ich muss Heinrich Lenhardt (wenn auch nur dezent) widersprechen! Ich denke, dass absolut keine Notwendigkeit besteht, eine – wenn auch noch so kleine – Lücke für die Simplität zu brechen. Klar, leichte Zugänglichkeit, Spielkomfort und moderater Schwierigkeitsgrad machen das Zockerleben angenehm und erlauben auch mal ein befriedigendes Spielchen nach Feierabend – soweit kann ich Heinrich durchaus zustimmen. Aber der allgemeine Trend geht ja ohnehin in diese Richtung, und Komplexitätshämmer wie »Baldur's Gate 2« stellen nach wie vor die Ausnahme dar. Da hilft es auch wenig, wenn Lenhardt die alte These beschwört, dass es auf die Länge ja eigentlich gar nicht ankomme – schließlich sind es nicht zu lange, sondern zu kurze gute. Demgegenüber gibt es eine ganze Reihe von Spielern, die sehr wohl »flennen« wenn sie – gemessen am Anschaffungspreis für so ein Spiel – zu schnell durch sind. Freuen wir uns lieber, dass zurzeit zumindest im Rollenspiel-Lager selbst Spieler entgegengesetzter Couleur mit »Diablo 2« beziehungsweise Baldur's Gate 2 voll auf ihre Kosten kommen.

(Jen Puhlmenn)

Woruf Heini hinaus will, ist doch etwas gesagt worden: Ein gutes Spiel muss nicht komplex sein, das hat er ausdrücken wollen. Bestes Beispiel dafür ist »No One Lives Forever«. Eine recht simple Angelegenheit, dafür mocht es aber einen Heidenspaß, da immer wieder etwas Neues zu bestaunen ist, und zwar des ganze Spiel hindurch. Und mal ohne eufs Herz: Ist ein Super-Spiel nicht immer zu kurz?



Baldur's Gate 2: Gerade richtig oder zu komplex für Anfänger?

LARS CROFT WILL RETURN!

Die Autogrammwünsche an unseren etwas anderen Star Lars Croft haben alle dankbaren Umfang gespart – fast so, wie der Action-Heidi selbst! Wir drucken aus der Flut seiner Fan-Post drei Hymnen ab: aus Personenschutz-Gründen bleiben die Absender natürlich anonym!

Hi Lars Croft, ich hätte gern ein Autogramm. Weiter so mit der Serie, hoffentlich ist sie euch im nächsten Heft wieder dabei. Nieder mit Lars, lang lebe Lars!

Hoy Lars! Du alter Schwornöter (augenzwinker), na? Wie wär's mit einem Autogramm (von Dir an mich, nicht umgekehrt)? Du könntest diese netten roten Shorts beilegen, die (sabbor) haben mir (leech, stöhn) gut gefallen. De ich erahne, was für ein Wahnsinnskerl Du bist (in jeder Beziehung, hääh), wirst Du meiner Aufforderung sicher nachkommen. Also, Autogrammen!

Lars oh Lars, schenke uns Deinen Hüftschwung Lars. damit Du so bleibst wie Du bist, iss immer viel Mars, treibe nie Sport und laufe nicht rum, denn ich hebe gehört, laufen macht dumme. Die Spitzen pfeifen es von den Dächern und es dringt an meine Ohren: Ein neuer schöner Actionheld ist nun ausserkoren. Ausserkoren, um uns allen den Spielspaß wiederzubringen.

wir wollen uns nicht mehr nur an Lienen rumschwingen, wir werden Dir die schönsten Lieder darbringen, oh Du unser neuer Held der Actionwelt. (Anmerkung der Redaktion: Leider können wir hier nur die erste Strophe abdrucken...)



Lars Croft, Beschützer von Witwern und Waisen macht sich gerade um Rendgruppen unserer Gesellschaft verdient.

Schreiben Sie uns

Leserbriefe an die Redaktion sind uns sehr willkommen. Sie am praktischsten über E-Mail loswerden. Ihre Info:

leserbriefe@pcplayer.de

Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player
Steffis Mailbox
Rosenheimer Str. 145h
81671 München

Bitte haben Sie Verständnis, dass die nicht jede einzelne Zeile auf fünf Worten können. Beim Briefen behält sich die Reda-

VORSCHAU

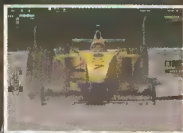
PC PLAYER
4/2001
 ERSCHEINT AM
7. MÄRZ*

*Abonnenten erhalten das Heft in der Regel ein paar Tage früher

BEFREIT VOM EISE ... SPRUDELN DIE QUELLEN

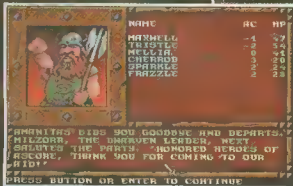
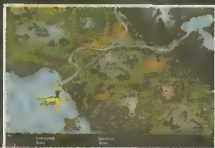
Okay, so richtig prächtig wie vor dem Fest der Liebe fließt der Software-Nachschub auch im Monat März noch nicht, aber ein paar große Namen stehen mittlerweile doch zur Debatte. Daher möchten wir Sie bitten, kurz mal auf die Knie zu fallen und ein inbrünstiges Gebet an den Gott der Spiele zu richten: Oh, Molyneux, der Du über den nächtlichen britischen Wassern schwebst, schenke uns Deine Gunst sowie Dein Spiel (und zwar rechtzeitig, wenn's denn recht ist) ... Zugegeben, dies ist eine ziemlich wackelige Ankündigung, aber mit ein bisschen Glück könnte Black & White gerade noch so in die nächste Ausgabe hineinrutschen.

Und wenn nicht, dann hätten wir da immer noch unseren Dauerbrenner (gelb) Die Siedler (gelb) (diesmal nun wirklich!) oder das praktisch fertig gestellte Gothic. Auch nicht zu verachten wären F1 Racing Championship, StarTopia, Three Kingdoms, Evil Twin, Clive Barker's Undying, Severance – Blade of Darkness oder Legend of the Blade masters. Einen monsternmäßig mächtigen Monat März wünscht Ihnen Ihre PC-Player-Redaktion.



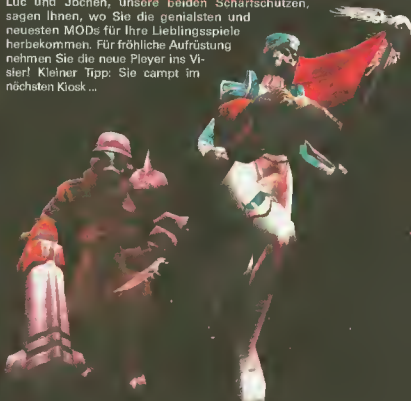
ZUM LAUFEN VERFÜHRT SO FUNKTIONIEREN AUCH ÄLTERE SPIELE

Sie kennen das: Da stehen zu Hause noch die genialen »Abenteuer von Horst-Sergio« oder »Sim-Sammelbräse«, aber leider sind die Teile unter Windows 98 uns Verreckten nicht mehr zum Laufen zu bringen. Na ja, wir haben unseren Star-Techniker Jochen mit alten Beweisfotos erpresst, und siehe da, schon erklärte er sich bereit, nächsten Monat sein Trickkästlein zu öffnen. Also, Leute: Horst-Sergio bitte noch nicht in den Sperrmüll geben!



DER MÄRZ WIRD ... MODSIG!

Luc und Jochen, unsere beiden Scharfschützen, sagen Ihnen, wo Sie die genialsten und neuesten MODs für Ihre Lieblingsspiele herkommen. Für fröhliche Aufrüstung nehmen Sie die neue Player ins Visier! Kleiner Tipp: Sie campt im nächsten Kiosk ...



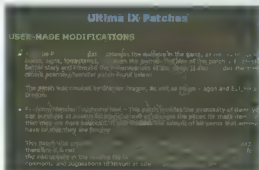
FINALE

SELBSTHILFE

Da von Origin oder Electronic Arts in Richtung »Ultima 9«-Patch schon seit längerem nichts mehr zu erwarten ist, befehlen sich einige Fans selbst. Auf der Internet-Seite www.ultimadungeons.com/u9patches.html befinden sich seit kurzer Zeit zwei Patches, einer sorgt für ein verbessertes Dialog-System, der andere reguliert die zu erwerbenden Gegenstände und die Treffpunkte eventueller Gegner. In einer streng geheimen Liste unter dem Seitenpfad »GeheimusgroßusPC-Playerus« fanden wir aber fünf noch viel spektakulärere Patches, die demnächst angeboten werden sollen.

1. Der Millionen-Dollar-Patch: Versetzt das Spiel in einen Zustand, als hätten Origin bei der Entwicklung noch zehn Millionen Dollar zusätzlich zur Verfügung gestanden.

2. Der Sex-Patch: Macht aus der laihmen Pennärlersliebe mit Raven eine vor Erotik nur so besternde Kamastra-Lektion mit vielen Bettiszenen und Striptease-Sequenzen, in denen Raven alles gibt, um das Herz des Avatars zu gewinnen.



Der Dialog- und der Ökonomie-Patch sind nur Kleinigkeiten im Vergleich zu den Wundern, die uns demnächst erwarten.

3. Der Anti-Vielkoch-Patch: Negiert die Einfälle der verschiedenen Projektleiter und Ideengeber, die Richard Garriott ins Handwerk pfuschten oder ihm schlechte Gedanken ins Hirn bliesen.

4. Der Perfektes-Spiel-Patch: Macht Ultima 9 zu dem Spiel, das wir uns vor einem Jahr alle so sehnlich gewünscht hatten.

5. Der Paradies-Patch: Alle Menschen werden reich, gesund und glücklich, es gibt keine Hungersnöte und Kriege mehr auf der Welt, und niemand braucht mehr zu arbeiten.

INTEL SCHLÄGT WINDOWS

Russland: Windows-Bier und -Zigaretten

Auch Intel-Knodel sind zu haben

05. Januar 2000 [Edit]

Wie erst jetzt bekannt wurde, sind in Russland zwei Wochen "Intel"-Knodel und "Windows"-Bier und -Zigaretten auf dem Markt. Die westlichen Markenamen sollen den Verkauf der Lizenzen und Groupware-Systeme fördern.

Der Chef der Wodka-Branchen und Brauerei Professor Sokolov, Andrei Golovinski, erklärte zum Launch des Bieres mit dem "Windows"-Logo im November 1999 in der "St. Petersburg Times": "Wir haben keine Angst vor Microsoft, eine Krüge waren vollstehende kassierte Werbung für uns. Zudem wissen Sie doch, wie langsam unsere Geschäfte arbeiten." Wichtig sei, dass die Bierreisens haben. Wiederholungsgehalt habe. Darüber hinaus habe er "Windows" gemäß den russischen Bestimmungen als geschützten Namen für Lebensmittel, Alkoholisches und Tabakwaren registrieren lassen. Tatsächlich besitzen russische Experten, dass Markenamen in den ehemaligen USSR nur unzureichend geschützt seien.

Russischer Erfindungsgeist sollte nie unterschätzt werden. Selbst erste Versuche mit Dynamit-Schnaps und Nitroglyzerin-Brot in den Steppen Sibiriens verliefen bereits sehr erfolgsversprechend.

Wir bieten in unserem Finale-Quiz zwar keine Millionengewinne, aber dafür aktuelle Fragen zu Computerspielen. Hier können Sie sich selbst testen. Wissen Sie, was in der Branche so abgeht?

Was ist laut einer Umfrage auf unserer Homepage die Innovation im Bereich Hardware, die sich unsere Leser am schärfsten wünschen?

- a) Ein Force-Feedback-Spezial-Stuhl: Dieser bognigt sich nicht mit simplen Rüttel-effekten (Heim und Annschallung werden allerdings modifiziert), sondern bekoht den Spieler auch und wiegt ihn zur Nachtzeit in den Schlaf.
- b) Ein Indizierungssensor: Erscheinen auf Ihrem Monitor gewalttätige oder unzünftige Szenen, wird dieser sofort zur Explosion gebracht.
- c) Eine Geruchskarte: Spricht endlich einmal den fünften Sinn des Spielers an. Im Preis enthalten ist das Extrem-Adventure: »Auf der Jagd nach Golly-mann, dem Schlächter in den Klos von London.«

MATSCHGELBES MISSVERSTÄNDNIS

Eine interessante Beobachtung machte unser Leser **Ivan Mahnet** aus Regensburg. Aus dem Spiel »No one Lives forever« schickte er uns folgenden Screenshot. Bekanntermaßen findet dieses Spiel in den 60er Jahren statt. Und nun die Kuriosität: Damals gab es noch gar keinen Lippenstift mit dem Chanel-Parfönum Nummer 31: »Mat-schgelb«. In Wirklichkeit wäre Cate Archer mit dieser mangelhaften Tarnung ihrer Spreng-bombe sofort aufgefallen, kein Mensch wäre darauf hereingefallen, niemand! Mit dieser Beobachtung hat Ivan bewiesen, dass er ein echter Kenner der Flower-Power-Zeit ist. Oberflächlichere Menschen hätten angenommen, dass mit dem Geldschein irgendwas nicht in Ordnung sein könnte. Gab es im modernen Design nicht erst seit 1997? Aber



derartige Vermutungen sind natürlich HUMBURG. (uh)

Sehr gut beobachtet, Ivan. Vielen Dank.

Eine im Grunde nicht erstaunliche Meldung erschien Anfang Januar auf www.zdplanet.de: In Russland werden schon seit längerem Windows-Bier und Intel-Knodel angeboten. Auf diese Idee brachte die Russen der extrem scharfe Winter. Ersten Untersuchungen zufolge sollen die Prozessoren von Intel, so sie nur lange genug gekocht werden, einen durch aus schmackhaften Teig ergeben, mit dem die an schwarzgebrannten Wodka gewöhnte russische Verdauung problemlos fertig wird. Das Windows-Bier hingegen kommt nicht gut an. Selbst eifriges Schlitteln der mit Wasser und Windows-Vollversoren gefüllten Fässer ergab ein nur sehr dünnes Aroma und überhaupt keinen Rausch.

tikis-MS-Spieldose



ELSA ISDN – Alles, was du willst!



MicroLink™ ISDN 4U

Für nur 499,- DM*

Plug & Play & Fun



ELSA MicroLink ISDN 4U

Das macht einfach Spaß. Jeder mit jedem.

Mit dem ISDN-Adapter *MicroLink ISDN 4U* können alle dank integriertem Netzwerk-Hub miteinander Multiplayer-Games spielen, Spaß haben und gemeinsam auf Drucker, Scanner, CD-Brenner und Festplatten zugreifen. Über einen einzigen Anschluss können bis zu vier User gleichzeitig mit ISDN-Highspeed ins Internet.

ELSA MicroLink ISDN 4U. Einfach Plug & Play & Fun.



ELSA-ISDN-Produkte sind ausgezeichnet!
Das ELSA *MicroLink ISDN USB*
wurde Produkt des Jahres bei der
Leserwahl der Zeitschrift connect.

www.elsa.de

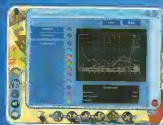
*Unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers.

ELSA

Modems ISDN Adapters Networking Videoconferencing Graphics Boards Multimedia Accessories Software Monitors

ELSA AG · Sonnenweg 11 · 52070 Aachen · Deutschland · Infoline +49-(0)241-806-5112 · Faxline +49-(0)241-806-5199

**Du bist Manager eines riesigen Freizeitparks.
Fahr niemals Achterbahn vor Meetings.**



www.themepark.ea.com
www.electronicarts.de



Software © 2000 Electronic Arts Inc. Alle Rechte vorbehalten. Theme Park, das stilfig-Logo, EA GAMES und das EA GAMES-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragte Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. EA GAMES™ ist eine Electronic Arts™-Marke.